นิตยสารเกมพีซี BEST SELLER ที่ขายดีที่สุดในประเทศไทย

TOTAL WAR: WARHAMMER

ร่วมสนุกชิงเกม สนับสนุนโดย NEW ERA

ASUS ROG SWIFT PG348Q
จอในฝันสำหรับเกมเมอร์

GIGABYTE GV-N98TXTREME-6GD
การ์ดสุดโหด แรงทะลุองศาเดือด!

8 858818 174824
9 771072 235003
FG FUTURE GAMER
100 BAHT
ISSUE 235
MAY 2016

FUTURE GAMER

นิตยสารเกมพีซีที่ขายดีที่สุดในประเทศไทย

BACK TO BASIC GEMS • ARTIFICE จังหวะเวลาคือกุญแจแห่งความสำเร็จ • OUTSIDE THE BOX ช่วยกันลงขัน...ทุนนี่คือทางออกของเกม NICHE



truemove H

4G+ PLUS 900 850 1800 2100 MHz

4G เน็ตซิม

เร็วแรงคุ้มสุดตั้งแต่เม็กแรก



พิเศษ! รับเน็ตเพิ่มสูงสุด 3 GB
เมื่อเติมเงินสะสมครบ 200 บาท ในรอบ 30 วัน นาน 6 เดือน
(500 MB/เดือน ใช้ได้นาน 7 วัน)

คุ้มสุดเม็กละ 20 สตางค์

เปิดซิม 4G เน็ตซิมวันนี้
รับฟรี! โบนัสเน็ต 4G|3G
จำนวน 500 MB
(ใช้งานได้ 30 วัน)

หาซื้อได้ที่  ทุกสาขา

เปิดเจอ...แจกจริง

Agent Watch Replica



เพียงเปิดเจอสติ๊กเกอร์รูป



ในช่องนี้

รับทันที Agent Watch Replica

จำนวน 1 รางวัล

หมดเขต 30 มิถุนายน 2559

- ผู้โชคดีที่เปิดเจอสติ๊กเกอร์ในหน้านี้ ให้ติดต่อกลับที่เบอร์ 02-6422733-36 ต่อ 407 หรือ 421 (ในเวลาทำการ)
- เมื่อติดต่อเจ้าหน้าที่เรียบร้อยแล้วให้นำหนังสือเล่มนี้มาเพื่อรับรางวัล ในสภาพที่สมบูรณ์ไม่มีการฉีกขาด หรือตัดต่อ โดยมีสติ๊กเกอร์ที่ออกโดยนิตยสาร Future Gamer พร้อมลายเซ็นของผู้มีอำนาจลงนามเท่านั้น
- บริษัทฯ ขอสงวนสิทธิ์ในการเปลี่ยนแปลงของรางวัลโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
- บริษัทฯ ขอสงวนสิทธิ์ให้รางวัลแก่ผู้โชคดี 1 คน ต่อ 1 รางวัล เท่านั้น

ห้ามพลาด!! นิตยสาร

FUTURE GAMER

ฉบับเดือนมิถุนายน

ติดตามรายละเอียดได้ใน Future Gamer ฉบับเดือนมิถุนายน

และ www.fgmag.in.th, facebook.com/futuregamer

เปิดเจอ แจกจริง



หูฟัง((สั่น))ได้
Skullcandy CRUSHER
จำนวน 2 รางวัล

มูลค่า 3,890 บาท














5 เล่ม แค่ 99 บาท

สมัครเลย!

ไม่มีข้อผูกมัดใดๆ ทั้งสิ้น











TrueBook

อ่านนิตยสารทั้งไทยและต่างประเทศ
อัพเดตชนแผงและย้อนหลัง กว่า 3,000 เล่ม



อ่านแบบเพลินๆ เดือนละ 5 เล่ม
99 บาท / 30 วัน



อ่านแบบอิสระ ไร้ขีดจำกัด
จากปกติ 249 บาท / 30 วัน

- สมัครแพ็คเกจ 1 ครั้ง อ่านนิตยสารได้ 30 วัน
- สมัครใช้บริการได้ที่ TrueBook App คลิกได้ที่ Banner หน้าแรก
- อ่านนิตยสารได้ทุกเล่มที่มีสัญลักษณ์ บนหน้าปก



ดาวน์โหลด TrueBook App ฟรีที่





book.truelife.com
Call Center 02 686 2255

เกมออกจนเล่นกันไม่ทันแว้ว...

ย่างเข้าสู่พฤษภาคม เดือนที่ห้าของปี เดือนที่เกมฟอร์มยักษ์ออกมาวางจำหน่ายให้เราเหล่าเกมเมอร์ได้สัมผัสกันอีกแล้ว (*Dark Souls III, Far Cry Primal, Need for Speed, The Division* ผมนี่ยังเล่นไม่จบเลย 555+) ไม่ว่าจะเป็น *DOOM* เกม FPS ในตำนานที่ถูกขับขานขึ้นมาใหม่โดย id Software เช่นเดิม มาในคราวนี้เกมเพลย์จะมีความเปลี่ยนแปลงไปมากแค่ไหน แล้วระบบมัลติเพลเยอร์จะแจ่มอย่างไร เชิญทัศนาได้ในหน้า 44 ครับ อ่านเรียกน้ำย่อยกันก่อนที่ตัวเกมจริงจะวางจำหน่ายในวันศุกร์ที่ 13 พฤษภาคมนี้!!!

ตามต่อด้วยเกมวิ่งไต่ระห่ำนรกที่ถูกรีบูตขึ้นมาใหม่อย่าง *Mirror's Edge Catalyst* ซึ่งขอบอกว่าในภาคนี้จะเป็นการตีความกันใหม่ ไม่ใช่ภาคต่อแต่อย่างใด เราจะได้เห็นเนื้อเรื่องของตัวละครเอกอย่าง Faith และตัวละครอื่นๆ ในแง่ลึกและละเอียดยิ่งกว่าเดิม รวมถึงรูปแบบการเล่นที่น่าตื่นตาตื่นใจเช่นเคย ตัวเกมออกวางจำหน่ายในเดือนนี้เช่นกัน เตรียมเงินเอาไว้ให้พร้อม

นอกจากนี้ยังมีบทความที่น่าสนใจอีกเพียบ ไม่ว่าจะเป็นพรีวิวเด่นๆ อย่าง *Homefront: The Revolution, Battleborn, Sniper Elite 4* หรือบทความรีวิวอย่าง *Dark Souls III*, *Quantum Break* และอื่นๆ เอาเป็นว่าใครชอบเกมไหนก็ลองเปิดอ่านกันดูตามอัธยาศัยได้เลยครับ

สุดท้ายสำหรับใครที่อยากจะสอบถามปัญหาเกี่ยวกับตัวนิตยสาร การเล่นเกม ฮาร์ดแวร์ หรืออยากพูดคุยกับกองบรรณาธิการนิตยสาร Future Gamer ก็คลิกเข้าไปที่หน้าแฟนเพจของเราได้ครับ (https://www.facebook.com/futuregamer/)

แล้วพบกันใหม่ฉบับหน้า ตอนนี้ผมขอตัวไปเล่นเกมที่ยังไม่จบซึ่งถูกดองจนเริ่มเค็มก่อนนะคร้าบ (โอ้...เยอะมั่กๆ)



ภุชงค์ เกวียกกุทัณฑ์, บรรณาธิการ
Puchoang_Kwa@truecorp.co.th



บริษัท ทรู มีเดีย โซลูชั่นส์ จำกัด เลขที่ 118/1 ถนนพระราม 6 แขวงสามเสนใน เขตพญาไท กรุงเทพมหานคร 10400 โทร. 0-2642-2733-36 แฟกซ์ 0-2642-2738-39
บรรณาธิการอำนวยการ พีรธน เกษมศรี ณ อยุธยา **ที่ปรึกษานิตยสาร** จิรัฐติกาล สุทธิวรรณารัตน์ **บรรณาธิการบริหาร** พาทิศ มหากิตติคุณ **บรรณาธิการ** ภุชงค์ เกวียกกุทัณฑ์ (Puchoang_Kwa@truecorp.co.th)
ผู้ช่วยบรรณาธิการ กิตตินันท์ มากปาน (Kittinun_Mak@truecorp.co.th) **กองบรรณาธิการ** บุญอุดม มุ่งเกษม, พงศ์พัฒนา วิรวรรณนาวิน, สรวิศ จำนาญศิลป์, ธนานันทน์ วณิตย์ธนาคม, ณัฐวุฒิ อภิรัตน์วรากุล, ชัชชัย มีเดชประดับ, สุกฤษฎิ์ บูรณสรรค์, ณัฐพงษ์ วิรุฬหกุล, พุฒินาท วงศ์พระจันทร์, คทาธร พัฒนภิรมย์, ณัฐพล ฤทธาภัย **ฝ่ายผลิต** ทัสฬา นุขุนทด **บรรณาธิการศิลป์** ระพีพัฒ พรสี่ภาค **ผู้ช่วยบรรณาธิการศิลป์** รัชชานนท์ ทับสมุทร
ศิลปกรรม พีรวิชญ์ สุนทรเวช, กรณ์ภัลย์ สุวรรณเทน **พิสูจน์อักษร** เพ็ญประภา จันทร์ศิริ **บริการสมาชิก** memberfg&play@truecorp.co.th **ติดต่อโฆษณา** พารินทร์ วิไลจิตร (Parin_Wil@truecorp.co.th)
การตลาด สายสุนีย์ เลิศอุดมวงศ์ (Saisunee_Ler@truecorp.co.th) **จัดจำหน่าย** ยุพา ทองนพ (Yupa_Tho@truecorp.co.th)

PAGE 36

MIRROR'S EDGE CATALYST



PAGE 40

HOMEFRONT: THE REVOLUTION



PAGE 12

BATTLEBORN





PAGE 20

FORZA MOTORSPORT 6: APEX



PAGE 56

DARK SOULS III



PAGE 60

QUANTUM BREAK

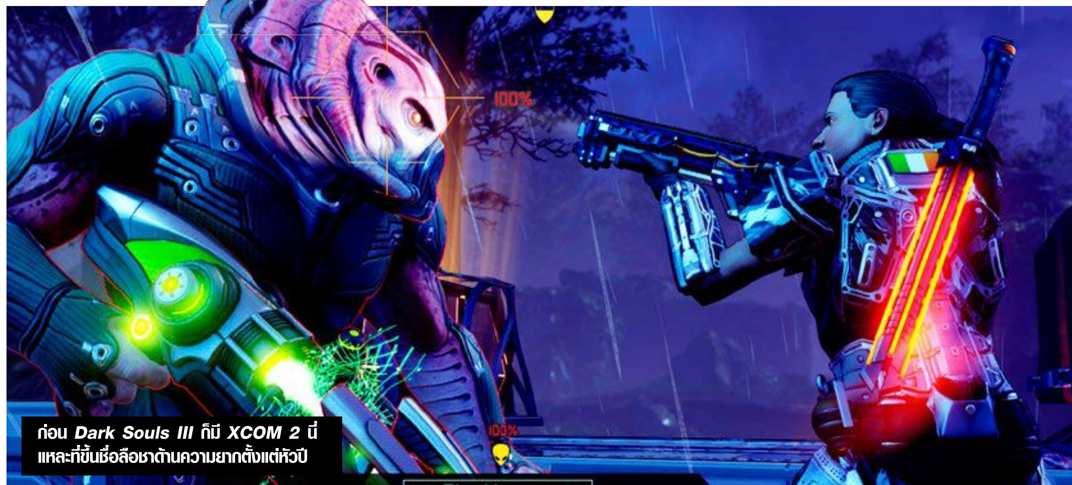


PAGE 84

VR GAMING

COMMUNITY

อยากรู้อะไร สงสัยตรงไหน ต้องการคำตอบแบบฉับไว เจอกันได้ที่ www.facebook.com/futuregamer หรือส่งมาที่อีเมล์ Kittinun_Mak@truecorp.co.th


ก่อน *Dark Souls III* ก็มี *XCOM 2* นี่แหละที่ขึ้นชื่อลือชาด้านความยากตั้งแต่หัวปี

จากคุณ Chakrit Pituk

Q: สวัสดีครับ พอดีว่าอยากสมัครสมาชิก Future Gamer แบบรายปี จะสามารถลงทะเบียนได้ที่ไหนบ้างครับ

A: ถ้าต้องการสมัครสมาชิกรายปี รบกวนโทรสอบถามได้ที่เบอร์ 0-2642-2733-36 ต่อ 709 หรือ 08-3490-0805 ได้เลยครับ

จากคุณ Thanayud Audtra

Q: พี่ๆ Future Gamer ครับ ผมอยากจะถามว่า *XCOM 2* ภาคนี้มันเล่นยังไง ผมงงมาก ผมว่าผมก็เล่นไปตามที่มันบอกแล้วนะ แล้วไหงมันถึงยังนับถอยหลังโปรเจ็กต์ Avatar อยู่ ในเมื่อภารกิจก็ไม่ค่อยจะมีให้ทำ ผมก็ไปเก็บซับพลายแล้วก็ Research กับอัพเกรดอะไรต่อมิอะไรรอให้ภารกิจมันขึ้นแล้วถึงจะได้ทำ แล้ว Dark Event นี้มันคืออะไรครับ มีผลอะไรกับภารกิจบ้าง นอกจากทำให้โปรเจ็กต์ Avatar มันเดินหน้าเร็วขึ้นครับ

A (สุกฤษฎิ์): คำถามสั้นๆ แต่ตอบล่ะยาวแน่ สรุปพอประมาณสำหรับ *XCOM* 2 นะครับ

หลักๆ ของเกมนี้มี 3 สเต็ปครับ

- ทำภารกิจต้านทาน Avatar Project ไม่ให้ขึ้นเต็มขีด
- ทำวิจัยและดำเนินตามเนื้อหา
- รวบรวมกองกำลังต่อต้านจากที่ต่างๆ ทั่วโลก

ทีนี้ Avatar Project มันไม่มีทางหยุดได้ครับ และจะดำเนินไปเรื่อยๆ โดย Dark Event ต่างๆ จะมีผลที่แตกต่างกันไป บางอันเร่งอัตราของ Avatar Project ให้เร็วขึ้น (พวก Minor กับ Major Breakthrough) ส่วนบางอันก็จะส่งผลต่อการเล่นในภารกิจต่างๆ (เช่น ระยะตรวจจับที่กว้างขึ้น ลด Supplies ในรอบเดือนให้น้อยลง มี Faceless แทรกในภารกิจ หรือกำลังเสริม Advent มาถึงเร็วมากๆ) ย้อนกลับไปที่ 3 สเต็ปที่กล่าวไปข้างต้น มันก็คือเรื่องของการแข่งกับเวลานั่นล่ะครับ ว่าเราจะสามารถทำลายแผน Avatar Project ของฝ่ายต่างดาวได้หรือไม่ ในขณะที่สภาพตกเป็นรองรอบด้าน

ส่วนภารกิจ ก็ต้องรอครับ แต่ยิ่งเราขยายขอบเขตทำการและติดต่อกับฝ่ายต่อต้านในพื้นที่อื่นๆ ได้มากเท่าไหร่ โอกาสที่จะค้นพบภารกิจ (รวมถึงภารกิจสำคัญอย่างทำลาย Advent Blacksite) ก็จะมากขึ้นตามไปด้วย

อีกนิดนึงครับ คือการขยายขอบเขตทำการ สามารถทำได้ด้วยการ Make Contact ในพื้นที่นั้นๆ และจ่าย Intel หรือข่าวกรองเพื่อติดต่อกับฝ่ายต่อต้านครับ รวมถึงเสาสัญญาณวิทยุในพื้นที่ติดกัน จะช่วยลดค่า Intel ที่ต้องใช้ลงไปครึ่งหนึ่ง

ยอมรับว่าเกมภาคนี้จะค่อนข้างยากและแปลกกว่า *XCOM* ทุกภาคที่ผ่านมา ลองค่อยๆ ใช้เวลากับมันดูครับ ขอเอาใจช่วย

จากคุณ Vivat Seesod

Q: สวัสดีพี่ๆ Future Gamer ผมขอสอบถามครับว่าการ์ดจอ Radeon HD 7770 เทียบกับรุ่นปัจจุบันตัวใดได้บ้างครับ แล้วก็การ์ดจอ GeForce GTX 750Ti นี่ดีไหมครับ ถ้าเอามาเล่น *Batman* ภาคล่าสุดจะโอเครึเปล่า

A: เทียบกันค่อนข้างยากแล้วครับ เพราะหลายปีแล้วเหมือนกัน เทคโนโลยีของการ์ดยุคนี้ไปไกลขึ้นเยอะแล้ว แต่ถ้าให้เทียบกับการ์ดคู่แข่งที่ออกมาไล่เลี่ยกันช่วงนั้นก็เป็นแถวๆ GeForce GTX 650 ครับ ส่วนที่ถามว่า 750Ti จะเล่น *Batman* ได้รึเปล่า เล่นได้ครับ เพราะเป็นการ์ดระดับกลางๆ ที่มีประสิทธิภาพคุ้มค่าพอสมควร อย่างไรก็ตามถ้าต้องการเล่นเกมในคุณภาพระดับสูงสักหน่อยก็ควรจะเป็นการ์ดจอที่เป็น Tier สูงขึ้นอีกระดับ อย่างค่ายเขียวก็ให้ดูเป็นรุ่นที่มีเลข 2 ตัวหลังเป็น x60 ขึ้นไป เช่น 760 หรือ 960 ส่วนค่ายแดงก็เป็นพวกตระกูล R7 หรือ R9 เพราะเป็นการ์ดที่ถูกออกแบบมาเพื่อรองรับการเล่นเกม นอกจากนี้ก็ต้องดูพวก CPU กับ RAM ประกอบด้วยครับ


สเป็กที่เกม *Batman* ภาคล่าสุดต้องการนั้นก็ไม่จัดว่าสูงเกินหน้าเกินตาชาวบ้านเท่าไหร่นัก เครื่องระดับกลางๆ ก็เล่นกันได้ครับ... (แต่ต้องเป็นเวอร์ชั่นที่แก้บั๊กแล้วนะ)

จากคุณ หมา'น้อยย ยย.

Q: สวัสดีครับพี่ๆ Future Gamer ผมสงสัยมานานแล้วว่าเกมแท้กับเกมเถื่อนแตกต่างกันอย่างไรเหรอครับ

A: เกมลิขสิทธิ์ (เกมแท้) คือเกมที่ทางผู้พัฒนาตั้งใจทำออกมาเพื่อวางจำหน่าย (เกมก็จัดเป็นสื่อบันเทิงอย่างหนึ่ง) แน่นอนว่าในการพัฒนาเกมนั้นจำเป็นต้องใช้ทรัพยากรมากมาย ไม่ว่าจะเป็นกำลังคน ต้นทุนการพัฒนา หรือค่าใช้จ่ายอื่นๆ ซึ่งเกมบางเกมต้องใช้งบเป็นหลักร้อยล้านบาทหรือหลักพันล้านบาทเลยทีเดียว แต่เมื่อเกมพัฒนาเสร็จแล้วพวกผู้พัฒนาและผู้ผลิตเขาจะวางจำหน่ายในราคาอย่างหนักๆ เลยก็ไม่เกิน 3,000 บาทครับ เว้นแต่ตัวเกมเวอร์ชั่นพิเศษซึ่งจะมีราคาเพิ่มไปขนาดไหนก็แล้วแต่ของที่แถมมาด้วย แต่แน่นอนว่าหลายๆ เกมในยุคนี้มีราคาที่ถูกกว่าราคาที่กล่าวไปเยอะมาก เรียกว่าเมื่อเทียบกับต้นทุนแล้วต้องเอามือทาบอกกันเลยทีเดียว แถมในช่วงลดราคาของทาง Steam ยังจะมีเกมที่ถูกขายในราคาที่ถูกเสียยิ่งกว่าข้าวกล่องเซเว่นอีกต่างหาก

ส่วนข้อดีของการเล่นเกมแท้ก็คือสามารถเล่นออนไลน์สนุกไปกับเพื่อนๆ ได้แบบไม่มีปัญหา ตัวเกมจะมีการอัพเดตอยู่ตลอดเวลา ทำให้มันทันสมัยอยู่เสมอ บั๊กต่างๆ ก็จะถูกแก้ไปเรื่อยๆ และถ้าหากเราสั่งซื้อเกมล่วงหน้าก็จะได้พวกของแถมจากในเกมฟรีๆ อีกด้วยล่ะ

ส่วนเกมเถื่อนคือ เกมที่ถูกแกะระบบหรือแฮคข้อมูลบางส่วนเพื่อให้สามารถเล่นได้โดยไม่ต้องเสียเงินซื้อ โดยหาดาวน์โหลดได้จากเว็บไซต์ทั่วไปหรือหาซื้อเป็นแผ่นที่มีวางขายตามที่ต่างๆ ก็ได้เช่นกัน ซึ่งเมื่อเทียบราคาแล้วมันจะต่างกันมาก และเกมเถื่อนนั้น สามารถเรียกได้ว่าเป็นตัวทำให้วงการเกมเสื่อมถอย

ถามว่าอย่างไร? ข้อตอบเป็นข้อๆ เลย คือ

1. เมื่อทางผู้พัฒนาหรือผู้ผลิตเห็นว่าทำเกมออกมาแล้วไม่ได้กำไร แถมขาดทุน ผู้พัฒนาหรือผู้ผลิตรายนั้นๆ อาจล้มละลายหรือปิดบริษัทไปเลยก็มี



อย่าคิดว่าเล่นเกมเถื่อนเป็นปัญหาเล็กนะครับ มันเคยทำให้ค่ายเกมใหญ่ๆ ล้มมานักต่อนักแล้ว และ THQ คือหนึ่งในค่ายยักษ์ที่โดนผลกระทบจนถึงขั้นล้มละลายเลยทีเดียว

ยกตัวอย่างเช่น THQ ที่ปิดตัวลงไปเรียบร้อยแล้ว

2. หากเกมไหนมีคนโหลดเถื่อนๆ มากๆ ต่อไปทางผู้พัฒนาอาจจะไม่พัฒนาเกมในแพลตฟอร์มนั้นๆ อีก กรณีนี้จึงเกิดการพัฒนาเกมแบบ Exclusive หรือเกมที่พัฒนาเฉพาะเครื่องนั้นๆ เช่นเกมที่ลงเฉพาะเครื่องคอนโซลอย่างเดียว

3. เกมไม่มีการอัพเดตแบบอัตโนมัติ เล่นได้บ้าง ไม่ได้บ้าง

4. เกมเถื่อนบางครั้งอาจจะแถมไปด้วยอันตรายต่างๆ เช่น ไวรัสคอมพิวเตอร์, มัลแวร์ และอื่นๆ

ผมเชื่อว่ายังมีข้อเสียของการเล่นเถื่อนอีกเพียบ ยังไงลองชั่งน้ำหนักดูครับว่าการเป็นนักเล่นเกมที่ดีนั้น ควรจะเลือกสนับสนุนเกมแท้หรือเกมเถื่อนกันแน่ครับผม

จากคุณ Sorn Tanharaphan

Q: สวัสดีครับ คือผมจะสามารถซื้อนิตยสาร Future Gamer ย้อนหลังได้โดยวิธีไหนบ้างครับ

A: ถ้าต้องการหนังสือย้อนหลังก็รบกวนโทรสอบถามได้ที่เบอร์ 0-2642-2733-36 ต่อ 709 หรือ 08-3490-0805 ครับ ไม่งั้นก็รอช่วงงานหนังสือที่เราจะขนเล่มย้อนหลังเก่าๆ ราวๆ 1 ปีไปขายกันในราคาพิเศษกันเลย

Q: อีกเรื่องหนึ่งคืออยากให้พี่ๆ FG รีวิวเกม *Overwatch* สั้นๆ ให้อ่านหน่อยครับ กำลังสนใจเลย ขอบคุณมากครับ

A: ถ้าหากจะถามว่าเกม *Overwatch* นั้นคุ้มค่าที่จะซื้อหรือไม่ในราคา 40 เหรียญ ผมต้องขอบอกตรงนี้เลยครับว่าคุ้มค่าคุ้มราคาแน่นอน เกมเพลย์สนุกลื่นไหล มีความหลากหลายในแผนการเล่น เป็นเกมที่เล่นกับเพื่อน กับทีมแล้วสนุกมาก การออกแบบตัวละครมีความ Unique สูง งานภาพเนี้ยบ เครื่องไม่แรงมากก็เล่นได้สบาย บั๊กน้อยราวกับเกมเสร็จแล้วทั้งๆ ที่เป็นแค่ช่วงเทสต์ แถมยังพุ่งเป้าไปที่ E-Sports เต็มตัว สำคัญกว่านั้นคือเกมนี้ถูกพัฒนาโดย "Blizzard" เพราะฉะนั้นวางใจได้เรื่องการลอยแพว่าไม่มีแน่นอน ลองคิดดูเอาเองครับว่าคุ้มค่าที่จะซื้อหรือไม่

รีวิวสั้นๆ จากพี่ Chamokung ครับ



Overwatch อีกหนึ่งเกมตัวความหวังของ Blizzard ครับ ผมเองก็ได้เข้าไปลองเล่นช่วงเบต้าแล้ว สนุกมากๆ เลยล่ะ!

ถ้าต้องถูกเกณฑ์ทหาร อยากไปโผล่เป็นทหารในเกมใด?



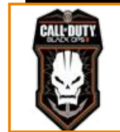
"ผมขอตัดหญ้าละกันครับไม่อยากไปตายเพราะตายแล้วแม่งไม่มีรอเกิดใหม่"

Youtouchmy Tralala



"Imperial Guard เพราะศรัทธา God Emperor of Mankind ถึงแม้จะเจอฝูง Ork โคตร Tyrannid กองทัพ Chaos ผมก็ไม่หวั่น FOR THE EMPEROR!!!!!"

Foy Master Tactican



"Call of Duty ครับ เวลาบาดเจ็บจะได้ไม่ต้องเสียค่าพยาบาล นั่งพักแป๊บเดียวก็หายแล้ว ฮ่าๆ"

Nino WG



"Battlefield ครับ ตกตึก ลูกปืนเข้าตา แค่กระตุ้นอกก็หายเป็นปกติ"

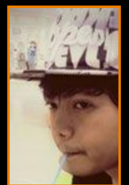
Ruecha Jaiyen



"เป็นทหารลูกกะจ๊อกคอยช่วยถีบประตูให้พระเอกเข้าไป"

Jakkapon Keawmanee

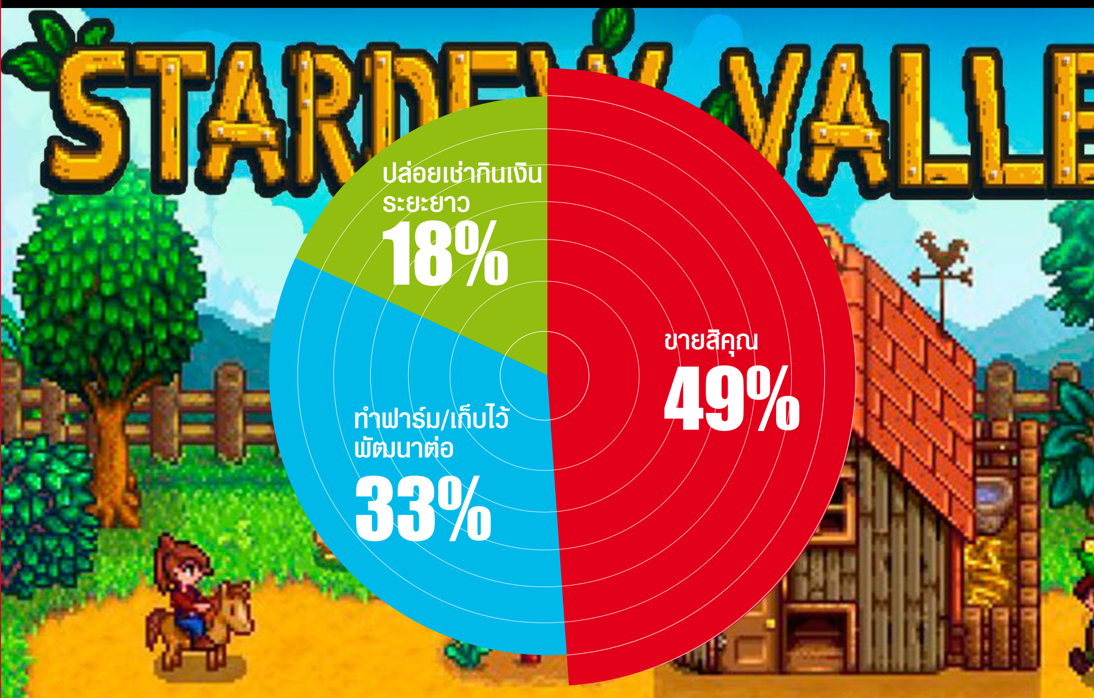
ถ้าต้องเลือกจริงๆ ขอเป็นทหารใน Crysis แล้วกันครับ Nanosuit ดูจะครบเครื่องไม่หยอก แต่เอาเข้าจริงแล้วผมก็ไม่ได้อยากเป็นทหารนะครับ ไม่อย่างนั้นจะเรียน ร.ด. ช่วง ม.ปลายมาทำเกลืออะไรเล่า ปัดโธ่!... ส่วนใครมีอะไรอยากคอมเมนท์หรือเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวหนังสือก็ไปได้ที่หน้าเพจ Facebook ของเรานะครับ เสียงติชมและความคิดเห็นของผู้อ่านทุกท่านถือเป็นประโยชน์สำหรับเราในการพัฒนาหนังสือให้ดียิ่งๆ ขึ้นไปครับ



Dark_Librarian

THIS IS A POLL!!!!

ถ้าคุณได้รับฟาร์มจากปู่ จะทำยังไงกับมัน?



ข้อมูลจาก www.facebook.com/futuregamer

DOWNLOADS

Mod ไหนดี เกมฟรีตัวไหนแจ่ม Demo ตัวไหนออก เราจะคาบข่าวมาบอกให้คุณได้พลาญแบนด์วิดธ์กันอย่างคุ้มค่าคุ้มเวลา!

MOD







FROM EARTH

มอบความสดใหม่ให้เกม Half-Life อีกครั้ง

ขนาดไฟล์: 6GB **หาได้ที่:** Steam

เรียกว่าเป็นเกมสุดอมตะอย่างแท้จริงครับ สำหรับ *Half-Life* ภาคแรกที่แม้บัดนี้ผ่านมาหลายปีแล้วก็ยังคงมีคนเล่นอยู่เหมือนเดิมและไม่ใช่จำนวนน้อยๆ ด้วย ซึ่งแน่นอนว่าหากคนเล่นยังมี ชุมชนคนทำ Mod ก็พร้อมจะป้อนคอนเท้นท์ใหม่ให้เรื่อยๆ ครับ โดย Mod ที่โดดเด่นขึ้นมาในช่วงนี้ก็นี่เลยครับ *From Earth* ผลงาน Mod ที่ไม่ใช่แค่แก้นิดปรับหน่อย แต่มันคือการเปลี่ยนโลกของ Half-Life ทั้งใบเลยทีเดียว

From Earth จะมีเนื้อเรื่องอยู่ในโลกยุคปี 3,000 มนุษย์สองคนชายหญิงถูกส่งไปสู่ดาวของเหล่าเอเลี่ยนต่างดาวเพื่อจุดประสงค์บางอย่าง ภายหลัง 50 ปีกับการหลับอยู่ในแคปซูล พวกเขาตื่นขึ้นมาโดยพบว่าอยู่บนดาวอุตสาหกรรมและกำลังถูกตามล่าโดยรัฐบาลของชาวต่างดาว! ทั้งคู่ต้องช่วยกันหาสาเหตุว่ามันเกิดอะไรขึ้นและเอาตัวรอดจากสถานการณ์ปัจจุบันไปให้ได้

เกมนี้เป็น Mod ของเกม *Half-Life* ภาคแรกซึ่งได้มีการปรับปรุงกราฟิกระดับที่รีดประสิทธิภาพเอนจิ้นมาใช้จนเกือบหมดเลยทีเดียว เพราะแม้จะไม่ได้เท่าเกมยุคปัจจุบันแต่ก็ดูโอเคเลยครับ แต่ทีเด็ดอันแท้จริงของเกมนี้ก็คือเนื้อหาที่หลายคนบอกเป็นเสียงเดียวกันว่าเยี่ยม นับว่าน่าโหลดมาลองอย่างยิ่งยวดเลยครับ

FREEWARE



ORCS MUST DIE! UNCHAINED

มหกรรมล้างบางออร์คกันแบบหมู่คณะ

ขนาดไฟล์: 8GB **หาได้ที่:** Steam

เกมแนว Tower Defend ชื่อดังคราวนี้ก็ได้ออกภาคใหม่กับเขาบ้างแล้ว ทว่าคราวนี้ออกจะแปลกๆ ไปจากสองภาคแรกหน่อยตรงที่โมเดลการขายของภาค *Unchained* นี้มาแบบ Free to Play และอาศัยขายพวกสกินและฟีเจอร์เสริมอื่นๆ เอา ทำให้แฟนๆ หลายคนอาจไม่ค่อยจะชอบภาคนี้สักเท่าไหร่ ทว่าก็ยังควรค่าจะแนะนำให้ผู้อ่านได้รู้จักไว้ครับ

สำหรับแนวเกมของ *OMD* ตั้งแต่ภาคแรกนั้นคุณจะได้เล่นเป็นตัวละครที่คอยสร้าง คอยวางกับดักต่างๆ ภายในดันเจี้ยนซึ่งกองทัพออร์คกำลังจะมาบุก ซึ่งระหว่างนั้นตัวคุณก็สามารถเข้าไปลุยโจมตีเสริมเพื่อเคลียร์เวฟให้ไวขึ้นได้อีกด้วย

อย่างไรก็ตามสำหรับภาคนี้ดูเหมือนว่าตัวเกมจะเน้นการเล่นกับเพื่อนเป็นหลักครับ โดยเล่นสูงสุดได้ถึง 5 คนด้วยกัน แถมยังมีโหมดตีกันเองอย่าง PVP ด้วย เรียกว่ากลับมาคราวนี้โหมดการเล่นค่อนข้างครบเครื่องเลย เอาเป็นว่าใครอยากหาเกมไว้เล่นกับก๊วนเพื่อนๆ ละก็เกมนี้เป็นอีกหนึ่งตัวเลือกที่อยากให้ลองกันครับ

DEMO ALERT!



AMERICAN TRUCK SIMULATOR

ขนาดไฟล์: 1GB **หาได้ที่:** Steam

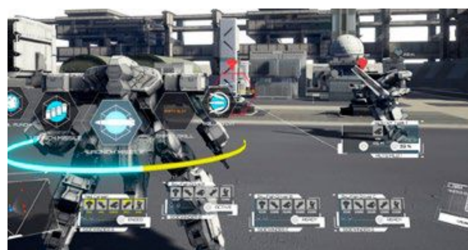
เคยสวมบทเป็นสิงห์รถบรรทุกแห่งภาคพื้นยุโรปกันไปแล้ว คราวนี้ก็ข้ามน้ำข้ามทะเลมาซิ่งรถบรรทุกที่ทวีปอเมริกากันบ้างครับ ซึ่งแน่นอนว่าทิวทัศน์ที่คุณจะได้พบเจอนั้นหลากหลายไม่แพ้แถวๆ ยุโรปเลย ทดลองพิสูจน์เกมสุดแมนได้แล้ววันนี้ครับ!



LOST LANDS: THE FOUR HORSEMEN

ขนาดไฟล์: 441MB **หาได้ที่:** Steam

ชาวเกมเมอร์หลายๆ คนคงพอคุ้นชื่อ The Four Horsemen of Apocalypse หรือ 4 คนม้าโลกาวินาศกันมาบ้างนะครับ ซึ่งเกมนี้ก็เป็นแนว Adventure ไขปริศนาที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับทั้ง 4 หน่อนั่นแหละ เอาเป็นว่าลองโหลดมาเล่นกันได้ครับ



DUAL GEAR

ขนาดไฟล์: 3GB **หาได้ที่:** Steam

เกมแนวหุ่นยนต์ที่เป็นกระแสอยู่พักหนึ่งด้วยดีไซน์เหล่าเครื่องจักรที่ดูโดดเด่น ชาวเราไม่ค่อยจะเห็นเกมประเภทนี้มาโผล่บนพีซีมากนัก ที่สำคัญคือเป็นเกมที่พัฒนาโดยคนไทยครับ แนะนำให้ลองกันเลย แล้วจะรู้ว่าฝีมือคนไทย ไม่ธรรมดาจริงๆ!

PREVIEW INTRO

12 BATTLEBORN

อีกหนึ่ง MOBA ที่คุณต้องลิ้มลอง...

CONTENTS



BATTLEBORN

MOBA ในรูปแบบ FPS จากทีมสร้าง Borderlands

เรื่อง: Chamokung FG


มหาสงครามครั้งใหม่ จากทีมสร้าง Borderlands

ปีนอีกครั้งที่มีเกมแนว MOBA เข้ามาตีตลาดเกมโลก และเกม *Battleborn* โดยทีมงาน Gearbox Software นี้ก็จัดว่าเป็นไตเติ้ลใหญ่ประจำปีนี้เช่นเดียวกัน ซึ่งเมื่อลองมาคิดๆ ดูแล้ว ในปัจจุบันตลาดเกม MOBA ก็ถือว่ายังไม่ลดความคึกคักลงไปเท่าไหร่ แต่ในทางกลับกันเราจะได้เห็นเกมฟอร์มยักษ์โผล่ขึ้นมาหลายเกมด้วยซ้ำ และ *Battleborn* ก็เป็นหนึ่งในนั้นครับ

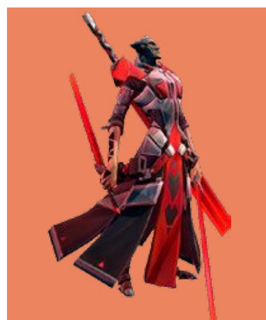
Battleborn นั้นจัดเป็นเกม MOBA ที่มีความแปลกแหวกแนวกว่าเกมอื่นในตลาด สิ่งที่เห็นชัดเจนมากที่สุดก็คือสไตล์การเล่นแบบ First Person Shooter หรือ FPS นั่นเอง ซึ่งถ้าหากลองนึกภาพดูก็คงจะรู้สึกแปลกๆ เสียหน่อย ที่เกม MOBA ต้องมาเล่นในมุมมองบุคคลที่หนึ่งแบบนี้ แต่จากการเข้าไปทดสอบช่วง Stress Test มาก็พบว่า ตัวเกมไม่ได้ถึงกับเล่นแล้วเกิดความ “งง” เท่าใดนัก เล่นได้รู้เรื่องไม่ต่างจากการเล่นด้วยมุมมอง Bird Eye View เหมือน MOBA ยอดนิยมเกมอื่นในตลาด เนื่องจากแผนที่มีขนาดค่อนข้างเล็ก แล้ว Minimap ก็ทำออกมาได้ชัดเจน มีการแยกสี แยกสัญลักษณ์ได้ค่อนข้างโดดเด่น และที่สำคัญการเล่นเกมแนวนี้ก็ควรจะมีการสื่อสารกับทีมอยู่ตลอดเวลา นั่นจึงทำให้มุมมองบุคคลที่หนึ่งของตัวเกมไม่ได้เป็นอุปสรรคเท่าที่ควร

ในด้านของเกมเพลย์นั้นถือเป็นอะไรที่ค่อนข้างไว ตามสไตล์ของเกม FPS ดังนั้นคนที่เป็น Motion Sickness ขอบอกตรงนี้เลยว่าไม่เหมาะ รับรองมึนแน่นอน แต่ละเลนจะมี Minion ออกมาวิ่งตามเลนเหมือนเกม MOBA ทั่วไป



รวมทีมกับเพื่อนให้ครบ 5 เข้าห้ำหั่นศัตรู

ประเภท: FPS, MOBA
ผู้พัฒนา: Gearbox Software
ผู้ผลิต: 2K
ผู้จัดจำหน่าย: Steam
เว็บไซต์: battleborn.com
กำหนดวางตลาด: พฤษภาคม 2559

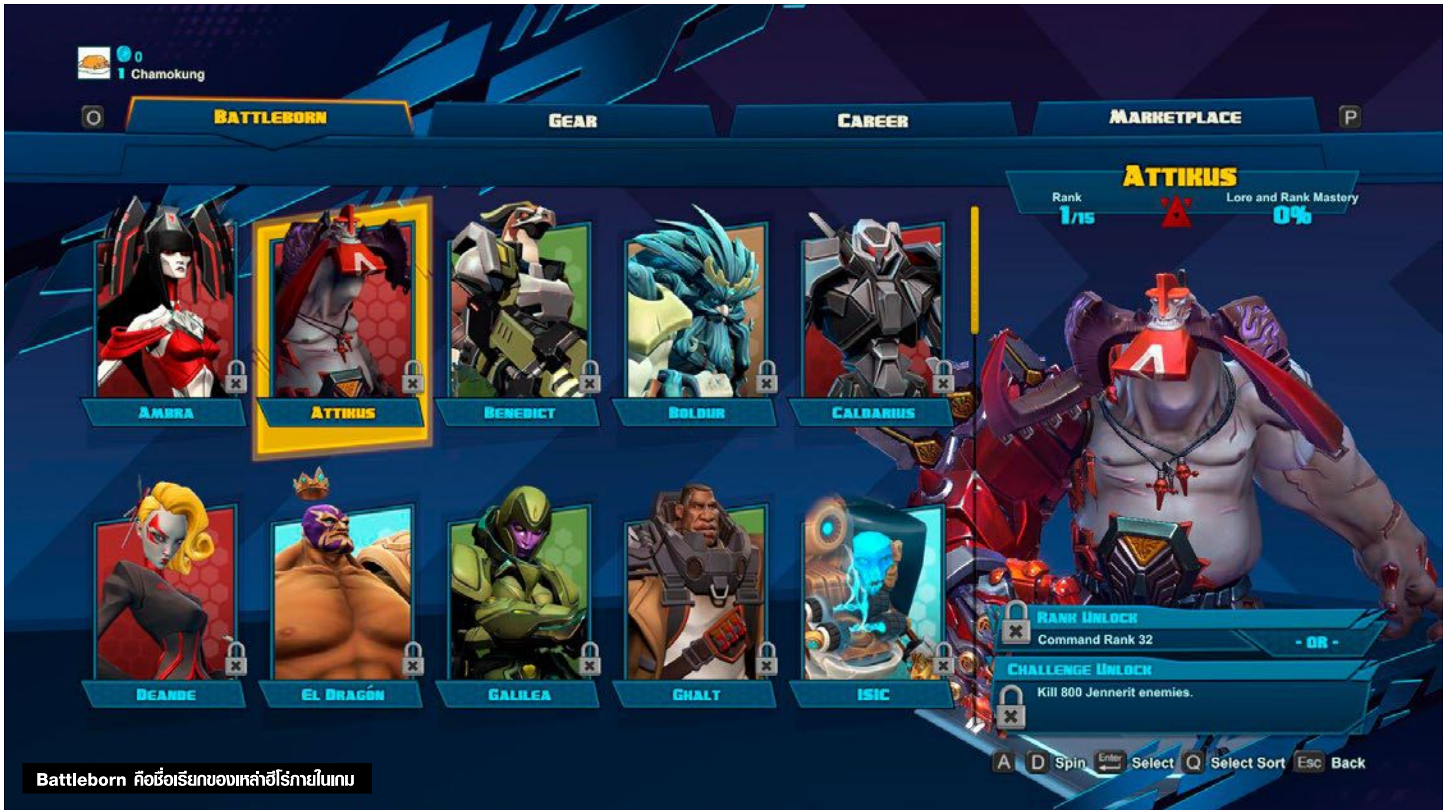


มีเนื้อเรื่องให้ติดตามสไตล์คอมมิค

หลายคนคงทราบกันดีว่า *Borderlands* นั้นมีความเป็นการ์ตูนอยู่สูง เพราะฉะนั้น *Battleborn* เองก็เช่นกัน โดยเราสามารถเข้าไปอ่านเนื้อเรื่องของเกมเบื้องต้นได้ในเว็บไซต์หลักของเกมที่ battleborn.com แล้วจะพบกับ Motion Comic สุดล้ำที่อ่านได้ผ่านบราวเซอร์ เรียกได้ว่าสร้างความสนุกกันตั้งแต่เริ่มเล่น อ่านเสร็จก็เข้าไปซึมซับเนื้อเรื่องกันต่อภายในเกมโหมดเนื้อเรื่องได้เลย

แบ่งผู้เล่นออกเป็นสองฝั่ง ฝั่งละ 5 คน ผู้เล่นจะต้องทำการบังคับตัวละครของตัวเองเพื่อจัดการฝ่ายตรงข้ามให้ร่นถอยหรือสิ้นชีพ ฮีโร่แต่ละตัวนั้นก็จะมีความสามารถแตกต่างกันออกไป ซึ่งความหลากหลายเหล่านี้ก็ถือเป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งของเกม MOBA ที่น่าสนใจและสิ่งที่แตกต่างจากเกมอื่นก็คือตัวละครนั้นมีตั้งแต่ตัวเล็กยันตัวใหญ่ และด้วยขนาดตัวที่แตกต่างกันนี้ก็จะส่งผลให้มุมมองในการมองเห็นนั้นแตกต่างออกไปด้วย ซึ่งตรงจุดนี้ถือว่าเป็นความแหวกแนวที่เกม MOBA เกมอื่นไม่มีให้สัมผัสอย่างแน่นอน สำหรับทักษะสกิลนั้นก็จะมีให้ใช้สองสกิล และหนึ่งท่าไม้ตาย ซึ่งจะสามารถใช้ได้เมื่อมีเลเวลถึงที่กำหนด

เกมนี้ไม่มีไอเทมให้ผู้เล่นเลือกซื้อภายในเกม แต่จะมีเป็น Gear ติดตัวให้ฮีโร่แทน ซึ่ง Gear แต่ละชิ้นนี้จะเพิ่มความสามารถให้กับฮีโร่ อย่างเช่น เพิ่มพลังโจมตีปกติ ลด Cooldown ของสกิล เป็นต้น แต่การที่จะปลดล็อกความสามารถเหล่านั้นจำเป็นต้องเก็บเพชรสีเหลืองภายในฉากมาใช้ ทั้งนี้เพชรสีเหลืองนี้สามารถใช้สร้างป้อมปราการตามเลนได้ ซึ่งก็มีตั้งแต่ป้อมปืนยิงทำความเสียหาย รวมไปถึงจุด Heal ชั่วคราว จะได้ไม่ต้องเสียเวลากลับฐาน



Battleborn คือชื่อเรียกของเหล่าฮีโร่ภายในเกม

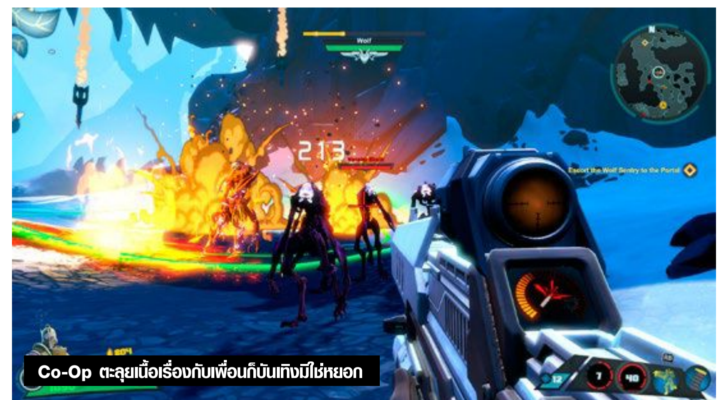
เพื่อไปฟื้นฟู และผู้เล่นยังสามารถใช้เพชรเพื่อเรียก Minion ตัวใหญ่ขนาดมหึมาซึ่งจัดการได้ยากออกมาได้ด้วย ดังนั้นผู้เล่นจะต้องตัดสินใจให้ดีว่าจะใช้เพชรเหล่านี้ไปกับอะไรถึงจะคุ้มค่าและเหมาะสมที่สุด และด้วยการที่ผู้เล่นสามารถสร้าง Object ภายในเกมได้ จึงทำให้มีแผนการเล่นที่มากกว่าการไล่ล่าฆ่าศัตรูเพียงอย่างเดียว มาเป็นการดันเลนรัวๆ อะไรเทือกนั้นได้


เกมเพลย์ไว แสงสีเสียงอลังการในสไตล์ FPS

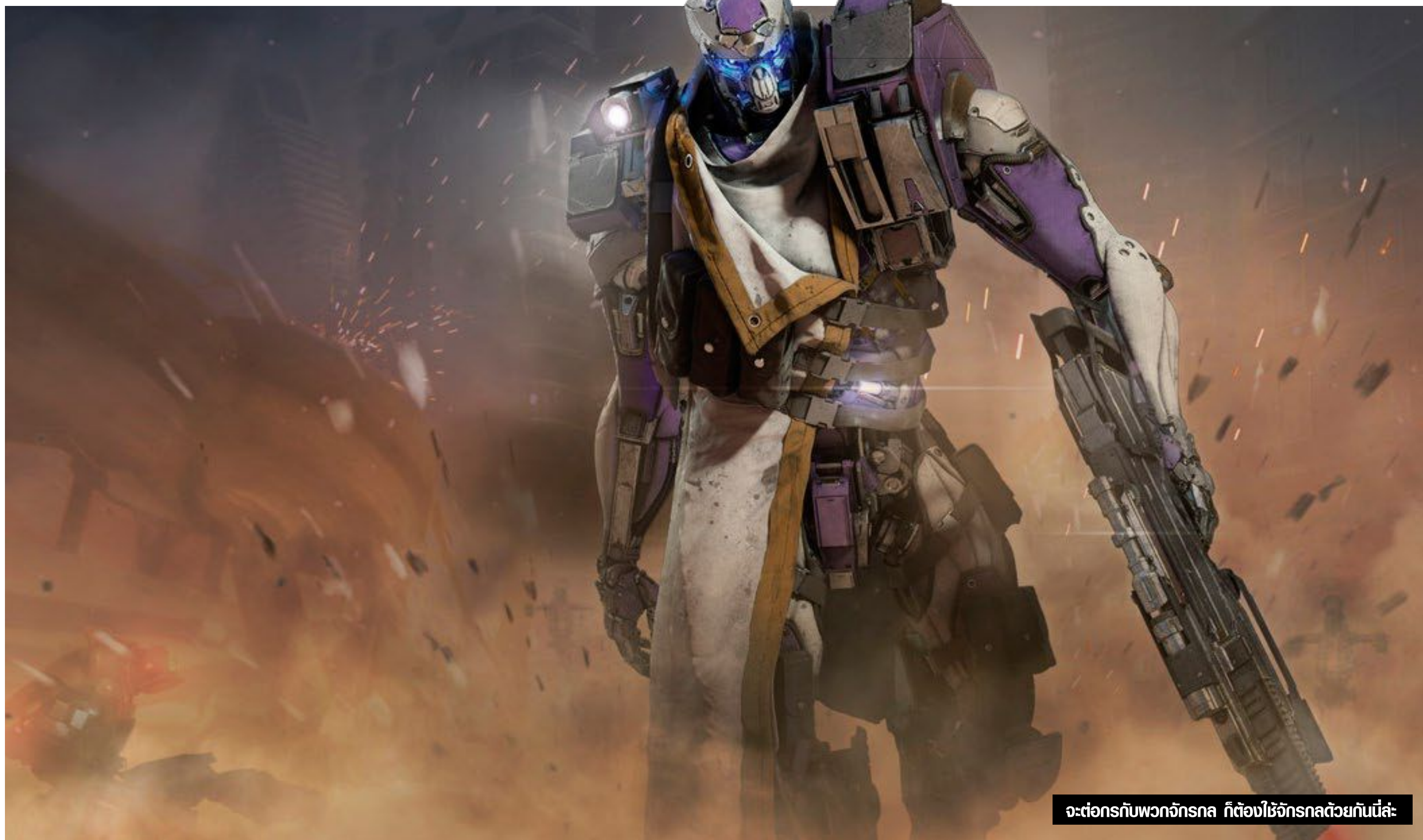
สำหรับโหมดการเล่นในช่วงต้นนั้นมีสองแบบ แบบแรกคือ Meltdown โดยจะตัดสินการแพ้ชนะด้วยการรักษาจำนวน Minion ของเราให้เดินเข้าฐานฝ่ายตรงข้ามให้ได้มากที่สุด ยิ่งเดินเข้าไปมากเท่าไหร่ แต้มของฝ่ายศัตรูก็จะลดลงเรื่อยๆ ฝ่ายไหนแต้มหมดก่อนก็จะเป็นฝ่ายแพ้ ส่วนอีกโหมดก็คือ Incursion ซึ่งจะคล้ายกับเกม MOBA ทั่วไป โดยการดัน Minion เพื่อเข้าไปทำลายฐานของศัตรู ถ้าหากใครฐานแตกหมดก่อนก็แพ้พ่ายไปตามระเบียบ หรือถ้าหากเวลาหมดก่อน แล้วฝ่ายไหนเหลือฐานเยอะกว่า ก็จะเป็นฝ่ายชนะไป นอกเหนือจากนี้ตัวเกมยังมีโหมดเนื้อเรื่องให้ผู้เล่นได้สัมผัสกันด้วย ซึ่งต้องขอบอกเลยว่าอารมณ์ Borderlands มาเต็มมากๆ เดินตะลุย Co-Op กับเพื่อนกันเพลินเลยทีเดียว

ตัวเกมนั้นยังอยู่ในช่วงพัฒนา จำนวนฮีโร่อาจจะยังมีไม่มากนัก และการปรับสมดุลเกมยังคงต้องมีมากกว่านี้ตามสไตล์เกม MOBA และยังคงต้องปรับกันไปยาวๆ ถึงแม้ว่าเกมตัวเต็มจะวางจำหน่ายแล้วก็ตาม ถ้าหากใครชอบเกม MOBA สุดแปลกใหม่ที่ไม่ค่อยซ้ำใคร มีความ Badass ทั้งงานภาพ เนื้อเรื่อง และเกมเพลย์ตามสไตล์ *Borderlands* แล้วไซร้ *Battleborn* ก็จัดว่าเป็นอีกหนึ่งเกมแห่งปีที่ไม่ควรพลาดจริงๆ ครับ


มีการเล่นกับ Object สร้างสิ่งต่างๆ มากดดันศัตรูได้



Co-Op ตะลุยเนื้อเรื่องกับเพื่อนก็บันเทิงมิใช่หยอก


จะต่อกรกับพวกจักรกล ก็ต้องใช้จักรกลด้วยกันนี่ล่ะ

LIVELOCK

ฝ่าสมรภูมิจักรกลนรก เพื่อกอบกู้โลกอนาคต

เรื่อง: HimeKami & YoyoTanya FG

ในศตวรรษที่ 22 โลกได้พบกับหายนะครั้งใหญ่ที่ทำให้มนุษยชาติเกือบสูญสิ้น เหล่าจักรกลเรืองปัญญาที่เคยนำพามนุษย์ไปสู่ยุคสมัยที่รุ่งเรืองที่สุด บัดนี้ได้ตกอยู่ในความวิปลาส เอาแต่ทำสงครามแย่งชิงทรัพยากรมาสร้างกองทัพเพื่อรบพุ่งกันต่อไปเรื่อยๆ อย่างไม่มีที่สิ้นสุด ทำให้โลกค่อยๆ ถูกสงครามกัดกินจนกลายเป็นดาวที่ตายลงอย่างช้าๆ โดยเหล่ามนุษย์ที่รอดชีวิตทำได้เพียงแค่เฝ้ามองอย่างไร้ความหวังเท่านั้น จนกระทั่งคนกลุ่มหนึ่งได้ตัดสินใจถ่ายทอดคลื่นสมองของตนเองลงไปในร่างหุ่นรบมหาประลัยเพื่อใช้มันในการต่อกรกับพวกจักรกลวิปลาสกลุ่มอื่นๆ และยุติสงครามอันไร้สิ้นสุดที่กำลังกัดกินโลกนี้อยู่ให้จงได้

ที่ผมได้กล่าวไปในข้างต้นนั่นคือเนื้อเรื่องของ *Livelock* เกมที่จะให้คุณได้เล่นเป็นหุ่นรบมหาประลัยของ Capital Intellect เหล่ามนุษย์ที่รอดชีวิตจากหายนะและพยายามจะยุติสงครามด้วยยุทธวิธีสุดคลาสสิก ก็คือทำลายผู้ก่อสงครามทุกฝ่ายให้หมดไปนั่นเอง โดยในเกมนี้คุณจะได้เล่นเป็นหุ่นรบมหาประลัยอารมณ์ประมาณ Terminator ทำการบุกเดี่ยวเข้าห้ำหั่นกับศัตรูนับร้อยนับพันที่จะสาดห่ากระสุนเข้าใส่คุณอย่างมืดฟ้ามัวดิน มันเป็นเกมชู้ตติ้งสไตล์ Bullet-Hell (คือกระสุนปลิวว่อนเต็มหน้าจอจนแทบมองไม่เห็นพื้นหลัง) แต่ถึงกระนั้นมันก็ไม่ใช่เกมแนวนั้นซะทีเดียว เพราะตัวละครของคุณไม่ได้สร้างขึ้นมาจากแผ่นกระดาษเหมือนกับเกมสไตล์ Bullet-Hell ทั่วๆ ไปที่โดนอะไรเฉี่ยวชนเข้านิดเดียวก็ระเบิดตูมเป็นโกโก้ครั้นช์ในทุ่งข้าวสาลี ในเกมนี้ตัวละครของคุณจะเป็นหุ่นรบจริงๆ ที่มีความถึกทนสมกับเป็นเครื่องจักรสงคราม มีทั้งโล่พลังงาน


ฝ่าดงกระสุนในรูปแบบของเกมชู้ตติ้งสุดคลาสสิก

โหมด Multiplayer น่าจะช่วยทวีความมันส์ให้กับเกมได้อีกหลายเท่า

ที่ช่วยซึมซับความเสียหาย และร่างกายอันแข็งแกร่งที่สามารถทนการโจมตีได้ในระดับหนึ่ง อารมณ์ในการเล่นจึงต่างกันมากเพราะคุณไม่จำเป็นต้องวิ่งหลบกระสุนจนหัวปั่น แค่หลบเลี่ยงการโจมตีอันตรายบางอย่างก็พอแล้ว

Livelock จะมีหุ่นรบให้คุณเลือกใช้อย่างน้อย 4 ตัวด้วยกัน ซึ่งแต่ละตัวก็จะมีความโดดเด่นแตกต่างกันออกไป เช่น เป็นหุ่นรบที่เกิดมาเพื่อทำลายล้าง มีอาวุธมหาประลัยที่สามารถโจมตีเป็นวงกว้างได้ หรือหุ่นรบที่เน้นความคล่องตัวในการเคลื่อนที่ สามารถเคลื่อนไหวได้อย่างรวดเร็วหรือเทเลพอร์ตเปลี่ยนตำแหน่งได้ในพริบตา หรือหุ่นรบสุดถึกที่สามารถยืนรับการโจมตีของศัตรูได้โดยแทบไม่มีการระคายเคือง แน่นอนว่าผู้เล่นสามารถปรับแต่งอาวุธ, เครื่องป้องกัน, อุปกรณ์เสริม ให้หุ่นรบแต่ละตัวมีความเหมาะสมกับสไตล์การเล่นของตนเองได้มากขึ้นด้วย

ความน่าสนใจของ *Livelock* คือการเป็นเกมแนวชู้ตติ้งที่มีกลิ่นอายของเกม RPG ผสมอยู่ในหลายๆ แง่ การเล่นจึงให้อารมณ์คล้ายๆ กับการเล่น *Diablo* ในรูปแบบเกมยิงเลยก็ว่าได้ ที่สำคัญคือเกมยังมีโหมด Multiplayer ที่ให้ผู้เล่นสามารถร่วมมือกับผู้เล่นอื่นๆ อีกสองคนเพื่อสร้างทีมสามประสานบุกตะลุยดง

ประเภท: Action-Shooting
ผู้พัฒนา: Tuque Games
ผู้ผลิต: Perfect World Entertainment
ผู้จัดจำหน่าย: Steam
เว็บไซต์: https://www.arcgames.com/en/splash/ads/livelock
กำหนดวางตลาด: ภายในปี 2559



Bullet-Hell

เกมชู้ตติ้งสไตล์ Bullet-Hell หรือ 'นรกกระสุน' ก็ตามชื่อของมันเลย คือเกมแนวนี้จะมีบอสที่ทำการสาดกระสุนหว่านออกไปทุกทิศทางจนเต็มหน้าจอ แทบจะไม่มีที่ว่างเหลือให้ผู้เล่นหลบได้เลย และเกมพวกนี้ส่วนใหญ่ผู้เล่นจะตายได้ด้วยกระสุนเพียงนัดเดียวด้วย นับเป็นความท้าทายชนิดหนึ่ง แต่สำหรับบางคนมันก็อาจเป็นความน่าหงุดหงิดได้เช่นกัน



อัพเกรดและปรับแต่งอาวุธตามใจคุณ

กระสุนของกองทัพจักรกลได้ ซึ่งความมันส์ของเกมชู้ตติ้งมักจะแปรผันตามจำนวนผู้เล่นที่เข้ามาร่วมวงสังฆกรรมอยู่แล้ว โหมด Co-Op ที่รองรับผู้เล่นถึงสามคนนี้จึงเป็นอะไรที่น่าสนุกมากทีเดียว สำหรับคนที่โหยหาเกมชู้ตติ้งสนุกๆ หรืออยากได้เกม Co-Op มันส์ๆ ไว้เล่นกับเพื่อน นี่ก็เป็นอีกตัวเลือกที่น่าสนใจสำหรับเพื่อนๆ ที่สนใจสามารถติดตามข่าวสารความเคลื่อนไหวของเกมนี้ได้ทางหน้า Facebook ของเราได้ครับป๋ม



หุ่นรบแต่ละชนิดก็จะมีทักษะพิเศษแตกต่างกันออกไปด้วย

LEGO STAR WARS: THE FORCE AWAKENS

ตัวต่อชุดเดิมเพิ่มเติมคือแสงแฟร์

เรื่อง: ณัฐพงษ์ วิรุฬหกุล FG

เมื่อถึงช่วงเวลาที่เรากำลังก้าวเข้าสู่ช่วงหน้าร้อนของปี ในเวลาเดียวกันนี้ก็เป็นเวลาที่เราจะได้พบกับเกมรายปีที่รู้จักกันดีในนาม *LEGO* หลังจากที่ปีก่อนเราได้ก้าวเข้าสู่การผจญภัยในโลกจูราสสิค ในปีนี้เราจะได้มีโอกาสควบยาน Millennium Falcon บุกไปสู่จักรวาลอันไกลโพ้น เมื่อจั่วหัวเช่นนี้ก็แน่นอนว่าการผจญภัยในปีนี้ของเราก็คงจะเป็นอื่นใดไปเสียมิได้นอกจาก *LEGO Star Wars: The Force Awakens* นั่นเอง

ในปีนี้ TT Games ได้ใส่ของเล่นใหม่อะไรเข้ามาให้เราได้เล่นกันบ้าง?

แน่นอนว่า *LEGO Star Wars: The Force Awakens* ไม่ใช่เกมที่ได้หยิบจับเอาเกมจากปีเก่ามาปรับแต่งใส่ Skins ใหม่แต่เพียงเท่านั้น ตัวเกมในคราวนี้ยังมาพร้อมกับของเล่นใหม่จำนวนไม่น้อย โดยจุดที่น่าสนใจที่สุดเลยของเกมก็เห็นจะหนีไม่พ้นไปจากเนื้อหาเสริมที่พาดเกี่ยวระหว่าง Return of the Jedi และ The Force Awakens ที่คุณไม่อาจที่จะพบเจอได้จากสื่ออื่นใดนอกจากในเกมนี้ ออกจะฟังดูพิลึกไปสักหน่อยที่เนื้อหาในส่วนนี้ถูกหยิบจับเข้ามาใส่ไว้ในเกมอย่าง *LEGO* แต่ก็ใช่ว่าเหล่าตัวต่อของเราจะจริงจังกับเขาไม่เป็นนี่นะ

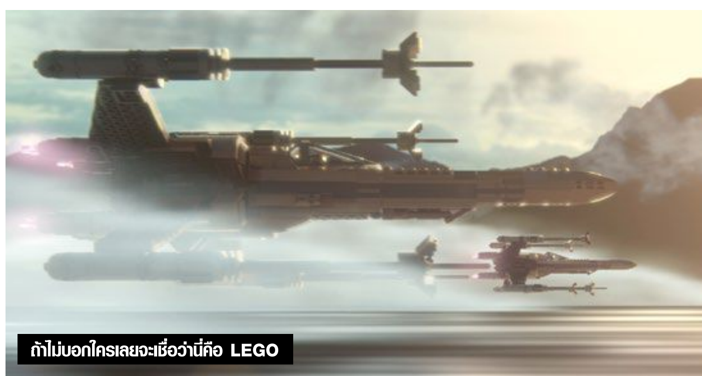
เมื่อการต่อสู้ของเหล่าตัวละครนั้น *The Force Awakens* คือการดวลกันด้วยปืนเลเซอร์ ดังนั้นเกมจึงจำเป็นที่จะต้องปรับเปลี่ยนระบบการต่อสู้ของตนแบบยกเครื่อง ลืมไปได้เลยกับการวิ่งไปข้างหน้าและเดินสาดกระสุนแบบอดีตผู้ว่าการรัฐแคลิฟอร์เนีย เพราะในครั้งนี้ตัวละครของคุณสามารถที่จะมุดหลบขดตัวอยู่หลังแนวกำบังและโผล่พรวดออกมายิงโต้กลับเมื่อสบโอกาสได้ ในขณะเดียวกันเหล่าศัตรูก็ถูกอัพเกรดให้สามารถใช้ตัวต่อที่ตกหล่นอยู่มาประกอบเพื่อสร้างขุมกำลังสนับสนุนมาเล่นงานคุณได้เช่นกัน ดังนั้นใครที่เคยบอกว่าระบบต่อสู้ของ LEGO ช่างแอ๊บแบ๊วสิ้นดีคงอาจจะต้องมองกันใหม่เสียแล้วในคราวนี้ก็เป็นได้

ระบบปริศนาของเกมก็ถือได้ว่าเป็นสิ่งหนึ่งที่ต่างออกไป ในครั้งนี้ตัวเกมจะไม่ได้เดินเป็นเส้นตรงจาก A ไป B และจาก B ไป C อีกแล้ว ตัวเกมของเราในภาคนี้จะมาพร้อมกับระบบ Multi-Builds ที่ช่วยให้คุณสามารถนำตัวต่อที่คุณพบไปใช้เพื่อการอื่นนอกจากไขปริศนาได้ด้วย ณ ตอนนี้ถือเป็นเรื่องยากจะเดาว่า Multi-Builds สามารถทำอะไรให้แก่เราได้บ้าง แต่ก็นับได้ว่าเป็นระบบที่ฟังดูน่าสนใจอยู่ไม่น้อยเลยทีเดียว

LEGO Star Wars: The Force Awakens มีแผนที่จะวางจำหน่ายในวันที่ 29 มิถุนายนนี้ ในราคา 729 บาท (อ้างอิงตามราคาบนหน้าร้านของ Steam) และ 899 บาทสำหรับตัวเกมพร้อม Season Pass สำหรับผู้ใดก็ตามที่ต้องการออกท่องสู่จักรวาลอันไกลโพ้น คุณสามารถจับจองตัวเกมกันได้แล้วในตอนนี้ครับ


ตัวละครใดที่ปรากฏตัวในภาพยนตร์ก็จะมาโผล่ให้เราควบคุมในเกมด้วย


ช่วยหน่อยจิ...จะตกอยู่แล้ว...


ถ้าไม่บอกใครเลยจะเชื่อว่านี่คือ LEGO

ประเภท: Action
ผู้พัฒนา: TT Games
ผู้ผลิต: Warner Bros. Interactive Entertainment
ผู้จัดจำหน่าย: Steam
เว็บไซต์: www.lego.com
กำหนดวางตลาด: 29 มิถุนายน 2559



รู้หรือไม่?

เมื่อ 24 เมษายน 2557 ทาง Lucas Film และ Disney ได้ตัดสินใจที่จะตัดส่วนขยายของจักรวาล Star Wars ออกไปเสียเพียบ โดย ณ ปัจจุบันเนื้อหาหลักที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นเหตุการณ์ที่ได้เกิดขึ้นในจักรวาลหลักก็จะเหลือเพียงแค่ภาพยนตร์ทั้ง 7 ตอน, The Clone Wars (TV Series), Star Wars Rebels และส่วนเพิ่มเติมอีกบางชุดอย่าง Comics หรือนิยายเท่านั้น ดังนั้น "The Old Republic" จึงไม่ถือว่าเป็นส่วนขยายที่อยู่ในจักรวาลหลักอีกต่อไป

ALISON ROAD

ถ้าคุณไม่แน่จริง อย่าอยู่บ้านร้างหลังนั้น

เรื่อง: ปริวรรต เมืองแวง FG

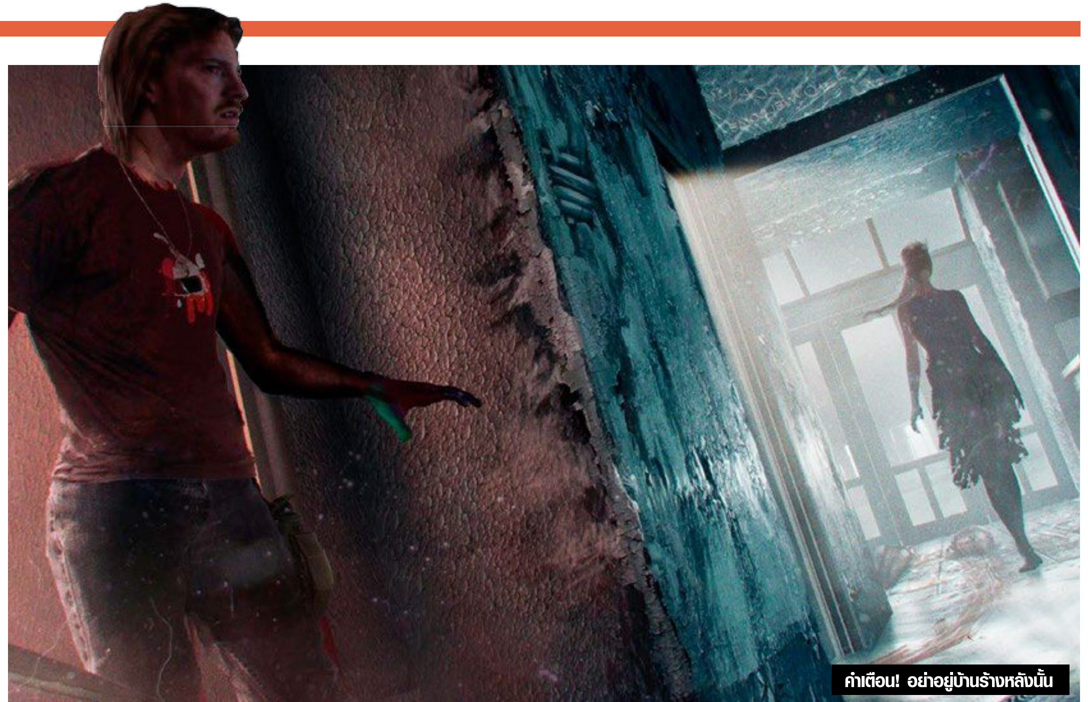
มันคือเกมสยองขวัญแบบใหม่ที่ถูกพัฒนาโดย Lilith Ltd. ทีมพัฒนาเกมเล็กๆ ของอังกฤษ ซึ่งผลงานพวกเขาได้รับแรงบันดาลใจมาจากเกม *P.T* ของคุณ Hideo Kojima ที่ถูกยกเลิกไป ถึงแม้ Lilith Ltd. จะเป็นทีมพัฒนาน้องใหม่ แต่ตัวอย่างผลงานที่ออกสู่ทางอินเตอร์เน็ตนับว่าน่าสนใจมากเป็นอย่างยิ่ง ส่วนเนื้อหา รูปแบบการเล่นของตัวเกมจะเป็นอย่างไรนั้นมาติดตามไปพร้อมกับผมเลยดีกว่าครับ

สำหรับเนื้อหาของเกม *AR* (ชื่อย่อ) คุณจะรับบทเป็นชายหนุ่มคนหนึ่งที่ตื่นขึ้นมาแล้วพบว่า "ตัวเขาได้สูญเสียความทรงจำจากเหตุการณ์เมื่อวานทั้งหมด" โดยมาอยู่บ้านหลังเล็กๆ แห่งหนึ่ง โดยที่ไม่รู้ว่าใครเป็นเจ้าของบ้านและสมาชิกครอบครัวนั้นหายไปไหน ซึ่งเป็นหน้าที่ของคุณ โดยจะต้องค้นหาบุคคลในครอบครัว สาเหตุที่ทำให้คุณมาอยู่บ้านหลังนี้ แต่เชื่อได้เลยว่า คุณไม่ได้อยู่บ้านนี้ตามลำพังแน่นอน เพราะมีอะไรบางอย่างที่ไม่สามารถอธิบายได้คอยจับตาคุณในเงามืดอยู่ และมันพร้อมที่จะกระชากความกลัวในตัวคุณ ให้ถึงขั้นเสียสติไปตลอดกาล "เพราะความหลอนที่มันจะมอบให้นั้น จะเกิดขึ้นไปอีกนาน...เลยทีเดียว"

ถ้าใครที่ดูตัวอย่างเกมนี้ก็จะรู้ว่ามุมกล้องเป็น FPS เหมือนกับเกมสยองขวัญอื่นๆ ซึ่งคุณจะต้องออกสำรวจและปะติดปะต่อเรื่องราวต่างๆ ในบ้านหลังนี้ โดยคุณสามารถหยิบสิ่งของที่อยู่ใกล้ตัวมาอ่าน หรือแก้ปริศนาต่างๆ ที่เกมนี้จัดให้คุณมา แต่สิ่งที่คุณจะต้องเผชิญคือบรรยากาศที่โคตรหลอน สิ่งที่เป็นตัวชูโรงหลักของเกมนี้ก็คือ "วิญญาณเด็กสาว ที่ใบหน้าเลอะไปด้วยเลือดของเธอ" ซึ่งเธอคนนี้จะคอยหลอกหลอนคุณตลอดทั้งเกม แน่นอนว่าตัวเกมจะจัดแบบสุ่มมาให้ ซึ่งมีสิทธิ์ที่จะทำให้คุณต้องตกใจกลัวตลอดเวลา แต่ก็อย่างว่านี่เป็นแค่ตัวอย่างเท่านั้น เพราะเมื่อไหร่ที่ตัวเกมเสร็จสมบูรณ์ เราอาจจะได้เจอวิญญาณหรือฉากสุดสยองใหม่ๆ ที่ไม่อาจจะนึกออกได้ นั่นแหละคือเสน่ห์ของเกม Horror ที่ควรจะเป็น แต่ที่สำคัญก็คือ คุณใจแข็งพอที่จะรับความกดดันนี้ได้หรือเปล่า นั่นแหละคือสิ่งสำคัญ

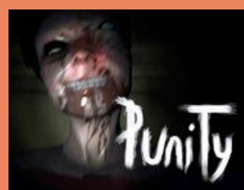
อีกทั้งเกมนี้ได้ถูกพัฒนามาจาก Unreal Engine 4 ที่จะรังสรรค์ภาพกราฟิกที่สมจริงมาก และสร้างสรรค์ฉากของเกมให้ดูวังเวงและน่าสยองไปพร้อมกัน แต่ถึงอย่างไรก็ตาม อย่ามองฉากจนเพลินเกินไป เพราะคุณอาจเจอฉาก Jump Scare ก็เป็นได้ใครจะรู้...

AR นับว่าเป็นเกมสยองขวัญที่เล่นมากที่สุดเกมหนึ่ง แต่ก็ยังมีเกมเมอร์คนอื่นๆ ที่ยังกังขา เนื่องจากเกมนี้เป็นเกมที่ถูกสร้างจากทีมพัฒนาเล็กๆ แต่ถึงอย่างไรก็ตาม เราก็อย่าเพิ่งไปตัดสินว่า เกมนี้จะไม่มีทางประสบความสำเร็จเหมือนกับเกมอื่นๆ เพราะดูงานออกแบบของทีม Lilith Ltd. แล้ว ซึ่งก็พอจะบอกได้ว่า พวกเขามีดีมากพอที่จะสร้างสรรค์ผลงานให้เราชาวเกมเมอร์ต้องประทับใจอย่างแน่นอน ผมเชื่ออย่างนั้น


คำเตือน! อย่าอยู่บ้านร้างหลังนั้น

ประเภท: Horror
ผู้พัฒนา: Lilith Ltd.
ผู้ผลิต: Team17
ผู้จัดจำหน่าย: Steam
เว็บไซต์: http:// www.allisonroadgame.com
กำหนดวางตลาด: ภายในปี 2559


กราฟิกที่สุดยอด นี่แหละ Unreal Engine 4 ตัวจริง



Punity ตัวอย่างเกมสุดหลอนบนพีซี

หลังจากที่โปรเจ็กต์ *P.T.* หรือเกม *Silent Hill* ถูกยกเลิกจาก Konami ก็ได้มีชายคนหนึ่งที่ชื่อว่า Farhan Qureshi ซึ่งเขาได้ใช้ Unity Engine พัฒนาเกมในชื่อว่า *PuniTy* ซึ่งเขาได้ถอดแบบมาจาก *P.T.* ได้ดีและเยี่ยมที่สุด ซึ่งใครอยากลองเล่นดูสามารถดาวน์โหลดได้ที่ https://jedlondo.itch.io/punity ครับผม


ถ้าคุณเจอเธอเมื่อไหร่...วิ่งหนีลูกเดียว!


เป็นใครก็คงนึกอยากที่จะได้สัมผัสกับชีวิตอันสดใสในจักรวรรดิโรมอันยิ่งใหญ่สักครั้งล่ะนะ

LIFE OF ROME

จักรวรรดิที่ล่มสลายกับโลกออนไลน์ที่กำหนดโดยคุณ

เรื่อง: ณัฐพงษ์ วิรุฬหกุล FG

ไม่เคยจินตนาการบ้างหรือไม่ว่า ถ้าคุณได้เดินท่องไปในโรมจักรวรรดิอันยิ่งใหญ่นั้นจะให้ความรู้สึกอย่างไร มีเกมจำนวนไม่น้อยที่เคยพาเราย้อนเวลากลับไปสู่ยุคสมัยอันรุ่งโรจน์ของจักรวรรดิโรม แต่ก็มีน้อยเกมนักที่ได้เปิดโอกาสให้เราเดินเข้าไปในโลกแห่งนี้และรับบทเป็นหนึ่งในตัวละครสำคัญที่สามารถเปลี่ยนโฉมหน้าของประวัติศาสตร์โลกไปตลอดกาลได้ ถ้าคุณกำลังมองหาเกมสวมบทบาทในยุคแห่งจักรวรรดิเหมือนดังเช่นที่เรากล่าวไปนี้ *Life of Rome* คือหนึ่งเกมที่คุณควรจับตามองความเป็นไปของมันอย่างใกล้ชิดครับ

Life of Rome เป็นเกม MMORPG ทว่ามันเป็น MMORPG ที่ค่อนข้างจะพิเศษกว่าใครอื่นเขาอยู่สักหน่อย เพราะตัวเกมไม่ได้เน้นไปที่การออกผจญภัยไปในโลกแห่งจินตนาการอันกว้างใหญ่ แต่ตัวเกมจะเปิดโอกาสให้คุณได้สวมบทเป็นชาวโรมในช่วงต้นของคริสต์ศตวรรษที่ 4 ราว 100 ปีก่อนที่จักรวรรดิแห่งนี้จะล่มสลายลง โดยจุดขายที่สำคัญของตัวเกมนั้นคือรูปแบบการเล่นที่เน้นไปที่การสวมบทบาทราวกับเป็นชาวโรมที่อาศัยอยู่ ณ ช่วงเวลานั้นจริงๆ ดังนั้นลืมไปได้เลยกับฉากต่อสู้สุดระห่ำหรือภารกิจกู้โลกอะไรเทือกนั้น เพราะสิ่งที่คุณจะได้สัมผัสในคราวนี้นั้นจะแตกต่างออกไปโดยสิ้นเชิง

คุณคงพอจะทราบดีอยู่แล้วว่าโรมในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 4 คือช่วงเวลาที่จักรวรรดิโรมถูกแบ่งออกเป็นตะวันออกและตะวันตก โดยโรมตะวันตกนั้นต้องเผชิญกับวิกฤตภายในมากมายไล่ตั้งแต่กบฏภายในไปจนถึงประเด็นความเชื่อ คุณในฐานะของชาวโรมคนหนึ่งจะได้มีโอกาสเลือกเส้นทางของตัวเองว่าจะยังคงเป็นชาวโรมผู้ที่เชื่อมั่นในจักรพรรดิและจมอยู่กับเกมการเมืองหรือกลายเป็นกบฏผู้ที่ถูกขับออกนอกแนวกำแพงอันปลอดภัยของโรมและมีชีวิตอยู่ได้ด้วยการปล้นฆ่าและช่วงชิง อีกทั้งคุณยังสามารถเลือกที่จะเชื่อในพระเจ้าหรือเทพองค์ใดก็ได้ที่คุณนั้นศรัทธา คุณมีอิสรภาพเต็มที่ในการตัดสินใจเกี่ยวกับชีวิตความเป็นไปของคุณในจักรวรรดิแห่งนี้

ชีวิตของเหล่ากบฏที่แย่งชิงทุกอย่างด้วยกำลังอาจฟังดูน่าสนุก แต่เกมการเมืองภายในเกมนี้ก็ฟังดูน่าสนใจไม่แพ้กัน คุณสามารถที่จะเลือกเป็นชาวโรมที่ใช้ชีวิตอยู่อย่างผาสุกเบื้องหลังกำแพงอันสูงใหญ่และปลอดภัยได้ แต่ถ้าคุณเป็นชาวโรมผู้ที่มีความทะเยอทะยานอยู่สักหน่อย คุณสามารถที่จะไต่เต้ากลายเป็นหนึ่งในสมาชิกของสภาสูงผู้มีอำนาจตัดสินความเป็นไปต่างๆ ในโรมและได้มีโอกาสเข้าพบกับจักรพรรดิ (GM) เพื่อเจรจาเรียกรับสิทธิโดยชอบธรรมและผลประโยชน์ที่คุณควรจะได้รับจากการลงทุนลงแรงอย่างหนักของคุณได้เช่นกัน แน่นอนว่าเกมการเมืองมีความเสี่ยง แต่มันก็ไม่อาจเสี่ยงได้มากไปกว่าการต้องเสี่ยงกับคมหอกและคมดาบนอกแนวกำแพงหรอกจริงไหม (?)

ณ ตอนนี้ *Life of Rome* ยังคงอยู่ในช่วงอัลฟ่า กระนั้นตัวเกมก็ใกล้ที่จะได้เวลาส่งผ่านออกมาให้ชาวเกมเมอร์ได้สัมผัสกันในแบบ Early Access แล้ว สำหรับใครที่คิดอยากจะสัมผัสกับโรมอันยิ่งใหญ่ในแบบมุมมองบุคคลที่หนึ่ง นี่ก็คือโอกาสอันดีที่คุณไม่ควรพลาดครับ

ประเภท: MMORPG
ผู้พัฒนา: Breakout Studio
ผู้ผลิต: Breakout Studio
ผู้จัดจำหน่าย: Steam
เว็บไซต์: lifeofrome.com
กำหนดวางตลาด: ปี 2559



Constantine the Great

Life of Rome เป็นเกมที่มีฉากหลังตั้งอยู่ในโรมช่วงทศวรรษที่ 320 นับได้เป็นช่วงเวลาที่น่าสนใจช่วงหนึ่งของโรมเพราะนี่คือช่วงเวลาที่โรมถูกปกครองโดย Constantine the Great จักรพรรดิแห่งโรมผู้ที่ได้ประกาศให้ศาสนาคริสต์เป็นศาสนาที่ถูกต้องตามกฎหมายของจักรวรรดิโรมันนั่นเองครับ


การเดินทางสู่จักรวรรดิอันยิ่งใหญ่

THE CULLING

สังเวียนโหด ไล่ล่า ฆ่าไม่เลี้ยง

เรื่อง: Letterman FG

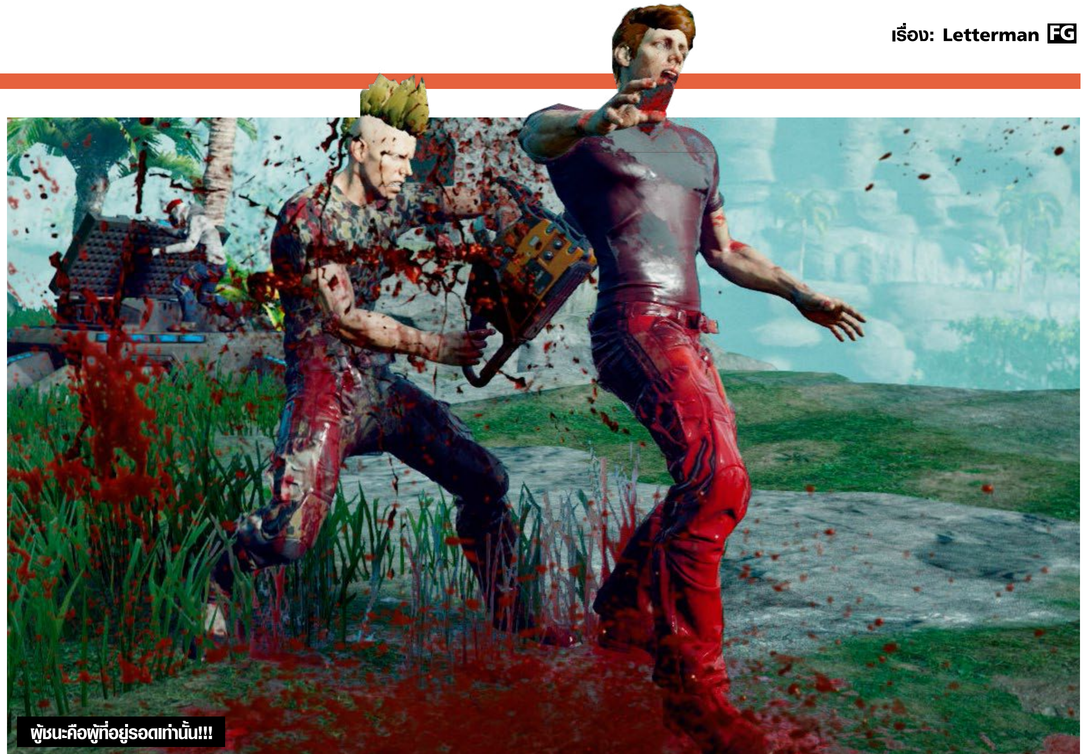
The Culling เป็นเกมออนไลน์ Multiplayer ที่มีเอกลักษณ์ที่ความดิบเถื่อน มันไม่ได้มีเนื้อเรื่องอะไร เพียงแค่ผู้เล่นทั้ง 16 คนถูกนำไปปล่อยไว้ที่เกาะแห่งหนึ่งซึ่งมันคือสังเวียนนรกเพื่อการฆ่าเท่านั้น ผู้รอดชีวิตคนสุดท้ายคือผู้ชนะในเกมนี้ และได้รับรางวัลเป็นเงิน ไอเทมต่างๆ ไว้ตกแต่งตัวละคร การเล่นมีทั้งแบบเดี่ยวและแบบทีม ในเวลาประมาณ 20 นาที ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องหาทางเอาตัวรอด ซึ่งมันไม่ใช่แค่การวิ่งไปไล่ฆ่ากันแบบโจ้งๆ แต่มันมีแนวทางให้ผู้เล่นได้เลือกทำมากมาย

บนเกาะที่มีขนาดใหญ่กำลังพอดี มีทั้งอาคาร สถานีดาวเทียม ปั๊มแก๊ส พื้นที่ป่า แหล่งน้ำ เวทีประลอง ซึ่งมันเป็นฉากที่ออกแบบมาได้เหมาะสมกับภารกิจสังหารอย่างยิ่ง และที่สำคัญที่สุดยังมีวัตถุดิบมากมายให้ผู้เล่นนำมา Craft สร้างอาวุธกันอย่างสนุกสนาน อาวุธนั้นก็มีหลายแบบ ทั้งระยะประชิดและระยะไกล ตั้งแต่อาวุธง่ายๆ อย่างหอก ลูกดอกอาบยาพิษ ขวาน ธนู ไปจนถึงระเบิด ปืนชนิดต่างๆ แล้วยังสามารถทำกับดักไว้ตัดกำลังคนอื่นๆ ตามจุดสำคัญได้อีกด้วย เช่น จุดที่มีการดรอปของทางอากาศ หรือทางเข้าออกต่างๆ

การ Craft มีความสำคัญในเกมนี้อย่างมาก โดยเฉพาะในช่วงต้นเกมที่ยังไม่มีอาวุธโหดๆ มาให้ใช้กัน ก็ต้องใช้ทักษะในการ Craft เพื่อสร้างอาวุธและไอเทมต่างๆ ใช้งานไปก่อน เช่น การตัดต้นไม้หรือทลายหิน เพื่อเก็บเอาวัตถุดิบเหล่านั้นมาใช้ สำรวจตามอาคารเพื่อเก็บของที่อยู่ตามตู้ ซึ่งมักจะมีของดีๆ ซ่อนอยู่ และที่สำคัญ Air Drop ที่มีทั้งอาวุธและไอเทมดีๆ ซึ่งการเรียก Air Drop นั้นต้องใช้เงิน (Funcs) แต่มันก็นับว่าคุ้มค่า แต่ถ้าถูกฆ่าตายของก็จะตกเป็นของคนอื่น ขณะเดียวกันเมื่อสังหารผู้เล่นคนอื่นๆ ได้ก็สามารถเก็บอุปกรณ์ต่างๆ ของเขามาใช้งานได้ทันทีเช่นกัน

ไม่ใช่แค่อาวุธเท่านั้น แต่ตัวละครยังมีการใช้ Perk มาช่วยเพิ่มความสามารถให้หลากหลายขึ้นไปอีก ซึ่ง Perk ก็จะมีหลายแบบ ถ้าใช้เหมาะสมกับอาวุธที่ผู้เล่นถนัดก็จะยิ่งเพิ่มประสิทธิภาพได้อย่างดี เช่น เพิ่มประสิทธิภาพให้ธนูเมื่อยิงในระยะไกล, เคลื่อนที่ได้เร็วขึ้น เมื่อถือดาบหรือมีดอยู่ในมือ การใช้ Perk ได้ดี ชีวิตก็ง่ายดายขึ้น

The Culling ดูเรียบง่าย มันเป็นเกมที่ไม่ซับซ้อนอะไรเลย ทุกอย่างสามารถเข้าใจได้ง่ายๆ มุมมองแบบ FPS ใช้งานได้ดี กราฟิกจัดว่าสวยงามใช้ได้ และมันก็โหดได้ใจจริงๆ แถมยังกินสเป็กต่ำด้วย บรรยากาศในการเล่นนับว่ายอดเยี่ยมมาก คุณจะต้องระวังตัวอยู่ตลอดเวลา ในขณะที่คุณคิดว่าปลอดภัยอาจจะมีใครบางคนกำลังหมายหัวคุณอยู่ก็ได้ ตลอดการเล่นเต็มไปด้วยความตื่นเต้น สมกับเป็นเกมเพื่อเอาชีวิตรอด ในขณะนี้ *The Culling* ยังอยู่ในช่วงการพัฒนา แต่ก็เปิด Early Access ในราคาเพียง 300 กว่าบาทเท่านั้น ส่วนเกมเวอร์ชั่นเต็มจะวางจำหน่ายในปีหน้า ซึ่งจะมีหลายๆ อย่างที่เพิ่มเข้ามา เช่น ตัวละครผู้หญิง การปรับแต่งตัวละครที่มากขึ้น แผนที่ อาวุธ Perk และกับดักแบบใหม่อีกเพียบ



ผู้ชนะคือผู้ที่อยู่รอดเท่านั้น!!!

ประเภท: Action
ผู้พัฒนา: Xaviant
ผู้ผลิต: Xaviant Games
ผู้จัดจำหน่าย: Steam
เว็บไซต์: theculling.com
กำหนดวางตลาด: ภายในปี 2560



ถ้าอาวุธพอๆ กันก็ต้องชิงจังหวะให้ดีๆ



ผลงานของ Xaviant Games

แม้จะเป็นช่วง Early Access แต่ *The Culling* ได้รับเสียงตอบรับที่ดีมาก หลายๆ คนพากันติดใจ แต่บางคนอาจจะไม่ทราบว่าทีมงาน Xaviant Games นั้นเคยมีผลงานออกมาก่อนหน้านี้แล้ว นั่นคือเกม *Lichdom: Battlemage* ที่ออกมาเมื่อปี 2014 แต่ผลตอบรับไม่ค่อยดีนัก



Drone มาส่งของแล้ว รีบตามไปดูซิ

FORZA MOTORSPORT 6: APEX

สุดยอดเกมแข่งรถ สมนาคุณฟรีๆ จาก Microsoft

เรื่อง: Letterman FG

นี่คือแผนการตลาดอย่างหนึ่งของ Microsoft ซึ่งบรรดาเกมเมอร์ขาซิ่งก็คงจะพอใจที่ได้เกมดีๆ มาเล่นแบบไม่ต้องเสียเงินแบบนี้ แต่ขอแนะนำว่าคุณควรมีเครื่องที่ทรงพลังสักหน่อย เนื่องจาก Apex กินสเป็กอยู่พอตัว เกมสนับสนุน DirectX 12 อย่างเต็มที่ และสามารถแสดงภาพความละเอียดระดับ 4K อย่างสบายๆ ดังนั้นบอกได้เลยว่ากราฟิกของเกมนี้มันช่างงดงามตั้งแต่ตัวโมเดลรถที่เนี้ยบสุดๆ อัดรายละเอียดมาแบบเต็มๆ แม้แต่เศษฝุ่นเศษดินที่ติดตามตัวรถก็ไม่มีละเว้น ภายในรถมีมุมมองที่สวยงามสมจริงมากมาย ให้อารมณ์ในการขับขี่ที่ไม่ธรรมดา สภาพแวดล้อมของสนามแต่ละแห่งดูดี หากเป็นช่วงเวลาที่มีฝนตกคุณจะได้เห็นเม็ดฝนติดอยู่ตามกระจกและปลิวไปตามแรงลม หรือถูกใบปัดน้ำฝนกวาดออกไปอย่างสมจริง เช่นเดียวกับพื้นสนามแข่งที่เจิ่งนอง มีแนวล้อและการสะท้อนอย่างถูกต้อง รวมทั้งระบบเสียงที่กระหึ่มเสริมบรรยากาศการเล่นอย่างลงตัว


กราฟิกสวยงามสมจริง

ประเภท: Racing
ผู้พัฒนา: Turn 10 Studios
ผู้ผลิต: Microsoft Studios
ผู้จัดจำหน่าย: Windows Store
เว็บไซต์: forzamotorsport.net
กำหนดวางตลาด: ไตรมาสที่ 2 ปี 2559



ซีรีส์ Forza

เกมในซีรีส์ *Forza* นับว่าเป็นเกมแข่งรถคู่บุญของ Microsoft ที่ได้รับความนิยมมาก คะแนนรีวิวส่วนมากก็ออกมาดีด้วย เกมภาคแรกออกมาในปี 2005 บนเครื่อง Xbox จากนั้นมันก็กลายเป็นเกมขาประจำของ Microsoft มาถึงเวลานี้มีออกมาแล้วถึง 8 ภาค (อีกสองภาคคือ Forza Horizon สองภาค)

ในเกมผู้เล่นจะได้ลงแข่งใน 6 สนาม ซึ่งจะประกอบไปด้วย Brands Hatch, Circuit de Spa-Francorchamps, Rio de Janeiro, Sebring International Raceway, Top Gear Test Track และ Yas Marina Circuit แต่ละสนามล้วนมีเอกลักษณ์ ส่วนรถก็มีให้เลือกกว่า 60 รุ่นเลยทีเดียว เป็นการรวมเอารถเจ๋งๆ มาไว้มากมาย ตั้งแต่รุ่นโบราณคลาสสิกเมื่อ 50 ปีก่อน จนถึงสปอร์ตตัวแรงในยุคปัจจุบัน มีหลากหลายยี่ห้อ เช่น Ford, Pontiac, Hundai, Volkswagen, Ferrari, McLaren, Koenigsegg, Mini และอีกสารพัด ซึ่งผู้เล่นสามารถเปลี่ยนสีหรือใส่ลวดลายที่ชอบลงไปได้อย่างง่ายดาย


การแข่งขันที่ท้าทาย


บรรยากาศการแข่งขันยามค่ำคืน

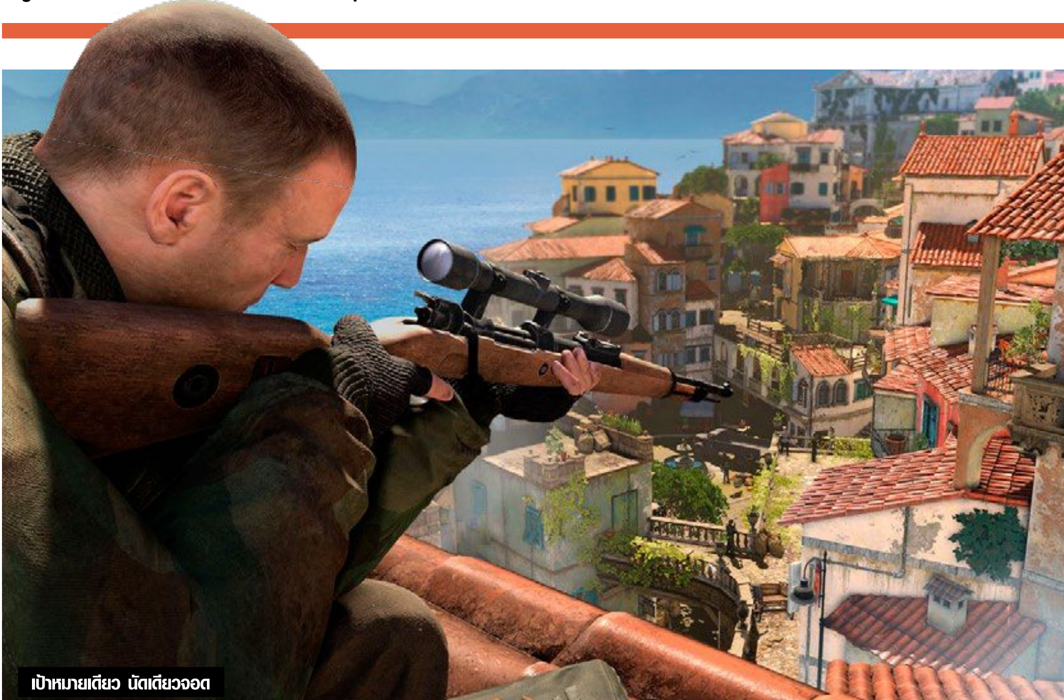
การเล่นมีหลายโหมด โดย Tours เป็นโหมดพื้นฐาน เปรียบเหมือน Career Mode นั่นเอง ผู้เล่นจะได้เข้าร่วมการแข่งขันรายการต่างๆ สะสมคะแนนและเหรียญรางวัลจากการแข่งขัน ซึ่งมีให้สะสมถึง 36 เหรียญหรือจะเล่น Free Play แบบสบายๆ ก็มีอยู่ ไม่ต่างจากในเวอร์ชั่นคอนโซล หรือจะเช็คข้อมูลการเล่นใน Driver Record ก็ไม่ใช่เรื่องยากเลย สำหรับภาคนี้ยังมีโหมดพิเศษ Spotlight เป็นเหตุการณ์พิเศษที่จะปรากฏขึ้นมาในบางเวลา เป็นความท้าทายในภาค *Apex* โดยเฉพาะ

สิ่งที่หลายคนตั้งคำถามก็คือโหมด Multiplayer ซึ่งมันควรจะเป็นจุดขายของเกมในปัจจุบันนี้ ตามข้อมูลที่มีอยู่ขณะนี้ *Apex* จะไม่สามารถแข่งขันกับเพื่อนๆ แบบ Real-Time ได้เหมือนในคอนโซล แต่ทำได้แค่เพียงแข่งขันทำคะแนนในลีดเดอร์บอร์ด หรือแข่งกับ Drivatar เท่านั้น นอกจาก Multiplayer ที่หายไปแล้วยังมี Replay และ Achievement ที่ถูกตัดหายไปในภาคนี้ด้วย ซึ่งหลายคนคงคิดแบบเดียวกันว่ามันเป็นสิ่งที่น่าจะมีอยู่ มากกว่าบางอย่างที่เพิ่มเข้ามาซะอีก ไม่มี Multiplayer ก็ทำให้ความสนุกไม่เต็มอรรถรส อย่างไรก็ตามหากมองในแง่ดี มันก็เป็นสิ่งที่พอยอมรับได้ เกมฟรีๆ คุณภาพคับแก้ว ที่ไม่ต้องเสียเงินซื้อเหมือนแถมมากับ Windows 10 ยังไงก็คุ้มอยู่แล้ว และมันยังเป็นการเริ่มต้นช่วงบุกเบิกของ UWP (Universal Windows Platform) ที่เริ่มมีเกมศักยภาพสูงหลายๆ เกม ซึ่งทาง Microsoft เองก็ตั้งใจจะพัฒนาต่อยอดให้ดีขึ้นเรื่อยๆ และในอนาคตเราคงได้เห็นอะไรดีๆ กว่านี้แน่นอน

SNIPER ELITE 4

สู่การกลับมาอีกครั้งของมัจจุราชแห่งสงคราม

เรื่อง ปริวรรต เมืองแวง FG


เป้าหมายเดียว นัดเดียวจอด

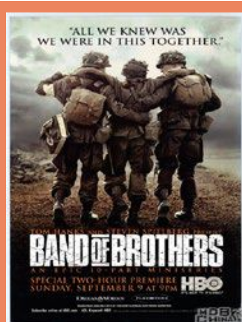
หลังจากภาค 3 ทำยอดขายได้มากกว่า 10 ล้านชุด ซึ่งนับว่าเป็นความสำเร็จที่ยิ่งใหญ่ของทีมผู้สร้างอย่าง Rebellion Developments เลยทีเดียว ในปีนี้พวกเขาก็พร้อมที่จะสานต่อเรื่องราวภารกิจของ คาร์ล แฟร์เบิร์น "สไนเปอร์ที่เก่งกาจที่สุดในโลก" โดยคุณจะต้องทำภารกิจที่ได้รับมาจากผู้บังคับบัญชาเพื่อพลิกชะตากรรมของมนุษยชาติให้พ้นจากลัทธิชาตินิยมฟาสซิสต์ที่หวังจะเป็นมหาอำนาจของโลกใบนี้ ภารกิจที่คุณได้รับคือ "สังหาร เบนิโต มุสโสลินี จอมเผด็จการของอิตาลีให้จงได้" แต่ถ้าภารกิจล้มเหลวเมื่อไหร่ละก็ ปฏิบัติการโอเวอร์ลอร์ด, การยกพลขึ้นบกที่นอร์มังดีหรือชัยชนะสงครามของฝ่ายสัมพันธมิตรจะไม่มีทางเกิดขึ้นแน่นอน และที่เลวร้ายกว่านั้นคือ "วันที่สงครามจะสงบลง วันที่เหล่าวีรบุรุษทั้งหลายจะได้กลับบ้านเพื่อพบพ่อแม่ ภรรยา และลูกหลานอีกครั้งนั้น...จะไม่มีวันเป็นจริงอีกต่อไป" นี่คือเรื่องราวทั้งหมดของ *Sniper Elite 4*

โดยเกมเพลย์ภาคนี้คุณจะมีปืนไรเฟิลคู่ใจและอาวุธปืนพกให้อีกมากมาย ซึ่งก็เหมือนกับภาคก่อนๆ แต่ตัวเกมนี้ได้รับการพัฒนามากขึ้น อาทิ แผนที่ฉากในเกมที่ใหญ่กว่าเดิมหลายเท่า ซึ่งผู้เล่นอย่างคุณจะได้เห็นสภาพแวดล้อมที่บรรจุสถานที่อันงดงามของประเทศอิตาลี เช่น เมืองเลียบชายฝั่งเมดิเตอร์เรเนียน, สิ่งปลูกสร้างขนาดใหญ่ของพวกนาซีและสถานที่สำคัญอีกมากมาย แต่สิ่งใหม่ๆ ที่เข้ามาในเกมนี้ไม่ได้มีดีแค่ฉากที่สวยงามเท่านั้น แต่ยังเปิดโอกาสให้คุณหาจุดซุ่มยิงที่เหมาะสม และจุดหลบหนีได้อย่างปลอดภัยมากขึ้น หรือการเข้าถึงพื้นที่ของศัตรูก็ทำได้หลากหลายมากขึ้นกว่าเดิม ซึ่งมันทำให้คุณได้ทำอะไรมากกว่าการซุ่มยิงแบบนั้น เช่น สามารถไต่กำแพงเพื่อลอบเร้นเก็บศัตรูไปทีละคน, ไต่กำแพงหลบศัตรูในกรณีที่ศัตรูรู้ว่าเรากำลังซุ่มโจมตีพวกเขาอยู่ ที่สำคัญคือคุณยังสามารถยิงไรเฟิลข้ามแผนที่ได้ พูดง่ายๆ คือยิงจากจุดที่อยู่ไกลกว่าศัตรูหลายกิโล มันจะพึ่งความแม่นยำอย่างเดียวไม่ได้ คุณต้องคำนึงถึงทิศทางของกระแสลมอีกด้วย เพราะบางภารกิจแค่คุณยิงพลาดครั้งเดียว ภารกิจก็อาจจะล้มเหลวโดยทันที

คุณยังสามารถใช้สภาพแวดล้อมในจุดที่ศัตรูประจำอยู่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด เช่น ยิงสะพานไม้ให้ศัตรูตกมาตาย เพราะถ้าที่คุณเลือกยิงจุดที่เป็นเชื้อเพลิงทำให้เกิดระเบิดขึ้นมา ก็จะเป็นการทำให้ศัตรูเรียกกำลังเสริมมาช่วย และนั่นจะทำให้การกำจัดเป้าหมายลำบากมากขึ้น และที่ขาดไม่ได้คือระบบ X-Ray Kill Cams หรือที่เรียกกันว่า "ระบบแสดงอวัยวะตอนถูกลูกกระสุนโจมตี" ซึ่งระบบนี้เป็นจุดขายของเกมนี้เลย แต่ถ้าคุณรู้สึกว่าระบบนี้มันดูโหดไปหน่อย คุณก็สามารถปิดฟังก์ชั่นนี้ได้เช่นกัน

เท่าที่ดูจากข้อมูลยังมีเวลามากพอที่ทางผู้พัฒนาจะปรับปรุงเพิ่มระบบใหม่ๆ ให้ภาคนี้ยอดเยี่ยมและสนุกมากขึ้นกว่าเดิม และถ้าใครที่เป็นแฟนเกมแอ็กชั่นหรือเกมซุ่มยิงอย่าง *Sniper Elite* อยู่แล้วละก็ คุณจะไม่ผิดหวังแน่นอนครับ

ประเภท: Action
ผู้พัฒนา: Rebellion Developments
ผู้ผลิต: Rebellion Developments
ผู้จัดจำหน่าย: Steam
เว็บไซต์: http:// www.sniperelite4.com/
กำหนดวางตลาด: ภายในปี 2559



Band of Brothers

คือมินิซีรีส์สงครามโลกสุดยิ่งใหญ่ อำนวยการสร้างโดยสตีเวน สปีลเบิร์ก และทอม แฮงค์ โดยเรื่องราวจะกล่าวถึงกองร้อย Easy กองทหารพลร่มแห่งสหรัฐอเมริกาในการปฏิบัติการรบในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ในซีรีส์นี้ไม่ได้มีฉากแอ็กชั่นที่สนุกตื่นเต้นอย่างเดียว แต่ยังรวมไปถึงความกล้าหาญ มิตรภาพของเพื่อนร่วมรบด้วยกันอีกด้วย


กราฟิกที่สวยงามกว่าเดิมมาก

ARIZONA SUNSHINE

ฝ่าดงผีกลางทะเลทรายสุดระอุในรูปแบบ Virtual Reality

เรื่อง: **Hammer Grizzly** FG


กฎง่ายๆ เพียงข้อเดียว "เป่าให้ดิ้นหรืออยู่ให้ถูกกิน

ประเภท: Horror, Action, Survival
ผู้พัฒนา: Vertigo Games, Jaywalkers Interactive
ผู้ผลิต: Vertigo Games
ผู้จัดจำหน่าย: Steam
เว็บไซต์: http://www.arizona-sunshine.com/
กำหนดวางตลาด: ภายในปี 2559



รัฐแอริโซนา

เป็นรัฐที่มีขนาดใหญ่อยู่ทางตะวันตกเฉียงใต้ของประเทศสหรัฐอเมริกา รัฐนี้อยู่ติดกับประเทศเม็กซิโก ทำให้ภูมิประเทศส่วนใหญ่เป็นทะเลทรายเหมือนในเกม มีเมืองหลวงที่มีชื่อว่าฟีนิกซ์ ซึ่งเป็นเมืองที่มีประชากรมากที่สุดในรัฐนี้

การเอาตัวรอดเพียงลำพังในสภาพแวดล้อมอันโหดร้ายอันร้อนระอุในทะเลทรายและชะง่อนผาสูงชันของ Grand Canyon นั้นไม่ใช่เรื่องง่ายเลย โดยเฉพาะเมื่ออยู่กลางดงซอมบี้ทั้งฝูง และโชคไม่ดีเลยที่คุณคืออาหารเพียงอย่างเดียวที่พวกมันต้องการ กฎเพียงข้อเดียวที่คุณต้องจำให้ขึ้นใจคือ ไม่สู้ก็ซี้...!!

Arizona Sunshine เป็นเกมแนวแอ็กชั่นมุมมองบุคคลที่หนึ่ง โดยคุณจะรับบทเป็นผู้รอดชีวิตกลางดินแดนอันเปลี่ยวร้างของ Grand Canyon และต้องเผชิญหน้ากับฝูงซอมบี้กระหายเนื้อทั้งโขยง สิ่งเดียวที่ต้องทำคือต้องเอาชีวิตรอดจากพวกมันให้ได้ ก่อนที่คุณจะกลายเป็นมื้อเย็นอันโอชะของพวกมัน

เกมเพลย์จะเป็นระบบการเล่นแบบเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง โดยตัวเกมจะพาผู้เล่นไปสัมผัสประสบการณ์ฝ่าดงซอมบี้ในรูปแบบ Virtual Reality กับอุปกรณ์ Steam VR และ HTC Vive นอกเหนือจากนั้นผู้เล่นสามารถควบคุมอาวุธในเกมได้เหมือนผู้เล่นถือมันอยู่ในมือด้วย HTC Vive's Motion Controller ที่มอบอิสระในการใช้อาวุธในการต่อสู้ตั้งแต่เอื้อมมือคว้าปืน-กระสุน บรรจุแม็กกาซีน ไปจนถึงเล็งศูนย์ปืนแล้วลั่นไกด้วยตนเองได้เหมือนของจริง ต่างจากการควบคุมด้วยคันบังคับรูปปืนแบบเก่าที่ต้องกดปุ่มที่มีมาให้เท่านั้น


เจอหน้าแบบนี้อย่าได้ถาม ยิงไปเถอะมันดีกับคุณ

นอกเหนือจากระบบการควบคุมในเกมแล้ว เกมนี้สามารถสร้างฉากจากการสแกนสภาพแวดล้อมในห้องนั้นๆ เพื่อทำการจำลองฉากในเกมตามแบบห้องที่กำลังเล่นอยู่ ซึ่งผู้เล่นจะเพลิดเพลินกับการต่อสู้กับฝูงซอมบี้ในฉากที่จำลองมาจากห้องของผู้เล่นเอง ไม่ว่าจะเป็นห้องรับแขกหรือห้องนอน ทำให้คุณได้สัมผัสกับประสบการณ์กับสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันไป

ในด้านกราฟิกนั้นเรียกได้ว่าสวยงามอย่างน่าตกตะลึง เพราะตัวโมเดลที่สวยงามและคมกริบแบบนี้แทบไม่น่าเชื่อว่านี่เป็นฝีมือของนักพัฒนาเกมอิสระ ถึงแม้จะยังไม่มีการเปิดเผยเอนจิ้นที่ใช้ในการสร้างออกมา แต่คาดว่า Unity Engine เอนจิ้นจิ๋วจี๊ดขวัญใจนักพัฒนาเกมสายอินดี้อาจจะมีเอี่ยวด้วย ในส่วนของโมเดลวัตถุต่างๆ ทุกชิ้นถูกสร้างขึ้นมาเป็นชิ้นเล็กๆ แล้วนำมาประกอบรวมกันจนได้ฉากในเกมที่สมบูรณ์ ทำให้ได้สภาพแวดล้อมที่มีความประณีตและละเอียดมาก แต่จากความต้องการระบบขั้นแนะนำที่เปิดเผยออกมาบางส่วนนั้นจัดว่าหนักใช้ได้ ซึ่งอาจเป็นเพราะตัวเทคโนโลยี VR ที่ใส่เข้ามา

สำหรับเกม *Arizona Sunshine* นั้นจัดว่าเป็นเกมแนว Action FPS ที่ใช้เทคโนโลยี VR สร้างประสบการณ์ในการเล่นได้อย่างน่าตื่นตาตื่นใจโดยฝีมือผู้พัฒนาเกมอิสระ ตัวเกมมาพร้อมกับฟีเจอร์ที่ดึงผู้เล่นและสิ่งรอบตัวเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของเกมด้วย Steam VR และ HTC Vive และอิสระในการควบคุมโดย HTC Vive's Motion Controller เมื่อทั้งหมดนี้รวมกันก็จะได้ประสบการณ์ในการเล่นที่แปลกใหม่ โดยเฉพาะกับเกมแนวฝ่าดงซอมบี้ที่เป็นแนวเกมยอดนิยมทุกยุคทุกสมัย แต่ทั้งนี้ก็ต้องขึ้นอยู่กับระบบการเล่นของเกมที่จะออกแบบมาได้ดีขนาดไหน ซึ่งก็ต้องรอการพิสูจน์โดยตัวผู้เล่นเองในวันวางจำหน่ายปี 2559 นี้ครับ

TYRANNY

ผู้ที่จะเปลี่ยนแปลงโลกได้ ไม่จำเป็นต้องเป็นฝ่ายธรรมะเสมอไป

เรื่อง: HimeKami & YoyoTanya FG

ตามสูตรสำเร็จแล้วในเกมทั่วๆ ไปเราก็จะได้เล่นเป็น 'ผู้ถูกเลือก' ที่มีชะตากรรมอันยิ่งใหญ่คือขจัดเภทภัยและปกป้องโลกให้พ้นจากหายนะ ไม่ว่าจะเริ่มต้นจากการเป็นชาวบ้านธรรมดา, ทายาทตระกูลสูง หรือแม้แต่ผู้สืบสายเลือดแห่งราชา สิ่งที่ตัวเอกทุกคนมีร่วมกันก็คือชะตากรรมของผู้นำฝ่ายธรรมะ แต่นั่นไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นใน *Tyranny*

ในเกมนี้คุณจะได้รับบทเป็นหนึ่งในขุนพลของจอมมารไครอส (Kyros the Overlord) ซึ่งเพิ่งจะทำการยึดครองโลกสำเร็จไปหมาดๆ และกำลังอยู่ในฐานะของผู้ปกครองโลกแบบเบ็ดเสร็จแต่เพียงผู้เดียว ในฐานะขุนพลของไครอส คุณก็มีหน้าที่ที่จะต้องจัดระเบียบสังคมให้อยู่ในความสงบเรียบร้อย โดยคอยกำราบเหล่าผู้คนที่แข็งข้อไม่ให้สร้างปัญหาหรือเป็นภัยคุกคามแก่จักรวรรดิได้

Tyranny เป็นเกม RPG แนว Old-school สไตล์เดียวกับ *Pillar of Eternity* หนึ่งในสุดยอดเกม RPG ที่กลับมาคืนชีพให้กับ RPG แนว Old-school ได้อย่างงดงามเมื่อปีที่แล้ว แม้จะประสบความสำเร็จอย่างล้นหลามและมีเสียงเรียกร้องให้ทำภาคต่อในทันที แต่ทาง Obsidian ผู้พัฒนากลับอยากจะลองอะไรใหม่ๆ ดูบ้าง โดยการสร้างซีรีส์ใหม่ที่ให้ผู้เล่นเริ่มเล่นด้วยการเป็นฝ่ายตัวร้ายแทนดังที่กล่าวไป ซึ่งก็นับว่าเป็นไอเดียที่น่าสนใจพอสมควรทีเดียว

ทางทีมพัฒนายังไม่ได้มีรายละเอียดออกมามากนักว่าเนื้อเรื่องของเกมซึ่งมีจุดเริ่มต้นโดยการให้เราเป็นขุนพลฝ่ายมารนั้นจะมีการต่อยอดไปในทิศทางใด แต่ที่แน่ๆ มันจะไม่ใช่เนื้อเรื่องแบบโจรกลับใจตามสูตรละครหลังข่าวทั่วๆ ไป ที่ตัวละครฝ่ายร้ายเกิดประสบเหตุไม่คาดฝันทำให้บรรลุโสดาบันแล้วกลับใจมาอยู่ฝ่ายดีแทนในเวลาเพียงชั่วข้ามคืน ในช่วงต้นของเกมเราจะยังคงเป็นฝ่ายตัวร้ายของเรื่องอยู่ แต่ยิ่งเล่นๆ ไปคุณก็จะได้พบเจอกับเหตุการณ์และทางเลือกต่างๆ มากมายที่ประดังเข้ามาให้ตัดสินใจ และการตัดสินใจเหล่านั้นก็จะค่อยๆ หล่อหลอมอนาคตของขุนพลมารคนนี้ หรือก็คือตัวละครที่เราเป็นว่าจะไปในทิศทางใด

คุณอาจค่อยๆ ถอนตัวจากฝ่ายตัวร้ายแล้วไปเข้ากับฝ่ายดีแทน หรือจะแฝงตัวเป็นฝ่ายร้ายต่อไปเพื่อแอบช่วยเหลือฝ่ายดีในการโค่นล้มจอมมาร หรือจะพยายามไต่เต้ารวบรวมอำนาจเพื่อโค่นล้มจอมมารคนเก่าแล้วขึ้นเป็นจอมมารคนใหม่ซะเองก็ได้ ทั้งนี้นี่ยังเป็นเรื่องที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้อีกจนกว่าเกมจะออก แต่เราก็หวังว่าทาง Obsidian จะไม่เปลี่ยนหรือตัดทางเลือกเหล่านี้ออกไป เพราะมันฟังดูน่าสนใจสุดๆ เลยทีเดียว

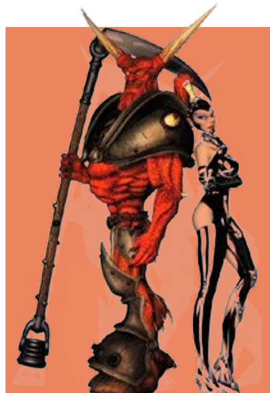
อีกอย่างที่น่าสนใจคือในเกมนี้ตัวละครของคุณไม่ได้พัฒนาด้วยการต่อสู้เพียงอย่างเดียว แต่จะพัฒนาขึ้นผ่านตัวเลือกในการสนทนาด้วย ทางผู้พัฒนาตอกย้ำว่ามันจะเป็นเกมที่โฟกัสไปยังการสวมบทบาทมากกว่าการฆ่า เก็บเลเวลวนลูป เหมือน RPG ทั่วๆ ไป *Tyranny* จึงเป็นอีกเกมที่คอเกม RPG แนว Old-school ควรจับตาดูอย่างใกล้ชิดครับ


โลกที่ฝ่ายธรรมะได้พ่ายแพ้ไปแล้ว


ศัตรูของเราก็คือฝ่ายธรรมะที่ยังแข็งข้อ


ในเกมนี้เราจะยืนอยู่ฝั่งตรงข้ามกับผู้บริสุทธิ์แทน

ประเภท: RPG
ผู้พัฒนา: Obsidian Entertainment
ผู้ผลิต: Obsidian Entertainment
ผู้จัดจำหน่าย: Steam
เว็บไซต์: http://www.tyrannygame.com/
กำหนดวางตลาด: ปลายปี 2559



It's Good to be Bad

ไม่บ่อยนักที่จะมีเกมซึ่งมีตัวเอกเป็นฝ่ายเลวหรือฝ่ายตัวร้ายออกมาให้เราได้เล่นกัน เกมแรกๆ ที่มีเซ็ตติ้งในลักษณะนี้ก็คือ *Dungeon Keeper* แต่ก็ยังมีน้อยเกมที่นำองค์ประกอบอันน่าสนใจนี้มาใช้ได้อย่าง มีประสิทธิภาพจริงๆ ต้องมาดูกันว่า *Tyranny* จะเป็นหนึ่งในเกมเหล่านั้นหรือไม่


การทำนาถือเป็นอาชีพสายผลิตวัตถุดิบที่เป็นรากฐานของอีกหลายอาชีพ

THE GUILD 3

หนทางสู่การเป็นตระกูลที่ยิ่งใหญ่ ย่อมไม่ได้โรยด้วยกลีบกุหลาบอยู่แล้ว

เรื่อง: HimeKami & YoyoTanya FG

The Guild ภาคที่แล้วเป็นเกมที่เหล่าคอเกมแนวบริหารจัดการ 'อยาก' จะรัก มันเป็นหนึ่งในเกมที่มีความลุ่มลึกที่สุดในบรรดาเกมแนวบริหารจัดการ แต่ในขณะเดียวกันมันก็มาพร้อมกับบั๊กปริมาณมหาศาลชนิดที่เรียกได้ว่าถ้าเป็นคนจิตไม่แข็งก็อาจหงุดหงิดจนคว้าจอมอนิเตอร์ทุ่มออกนอกหน้าต่างไปเลยก็ได้ ถึงกระนั้นก็ยังมีคนจำนวนมากที่ยอมกล้ำกลืนความขมขื่นในการเผชิญสารพัดบั๊กเพื่อให้ได้เสพความลุ่มลึกของมันแม้เพียงแค่ในช่วงเวลาสั้นๆ ก็ยังดี

แล้วถ้ามันเป็นเกมที่ไม่มีบั๊กล่ะ? นั่นคือสิ่งที่เรากำลังจะคาดหวังกันจาก *The Guild 3* ครับ

ในเกมนี้คุณจะได้เล่นเป็นผู้บุกเบิกของตระกูลตระกูลหนึ่ง โดยสามารถเริ่มต้นจากสายอาชีพหลักๆ 4 อย่างด้วยกันคือ การใช้แรงงาน, งานฝีมือ, งานบริการ และมิจฉาชีพ โดยแต่ละสายอาชีพก็จะแตกแขนงสายอาชีพย่อยออกไป (แต่ละสายอาชีพสามารถพัฒนาเป็นระดับสูงขึ้นได้ด้วย) เช่น สายการใช้แรงงานก็จะแบ่งเป็นการเพาะปลูก, การตัดไม้, การขุดเหมือง ฯลฯ หรือถ้าเลือกสายงานฝีมือก็จะมีตั้งแต่การทำขนม, การทอผ้า, การสร้างเฟอร์นิเจอร์ อะไรแบบนี้ สำหรับตอนแรกที่เริ่มเกมเราจะเป็นครอบครัวเล็กๆ มีคนอยู่เพียงไม่กี่คน กิจการแรกเริ่มของเราจะมีแค่เรากับคนในครอบครัวเป็นแรงงานหลัก แต่เราจะสามารถจ้างคนงานมาช่วยงานได้ในจำนวนจำกัด ซึ่งเมื่อเราอัพเกรดร้านของเราแล้วก็จะทำให้สามารถจ้างคนงานได้มากขึ้น และผลิตของที่มีระดับสูงขึ้นได้ด้วย ในที่สุดร้านของเราจะกลายเป็นร้านขนาดใหญ่ที่สามารถทำกำไรได้เป็นกอบเป็นกำ


การกุมอำนาจในอาณาจักรสามารถทำได้หลายวิธี



ประเภท: RPG
ผู้พัฒนา: GolemLabs
ผู้ผลิต: Nordic Games
ผู้จัดจำหน่าย: Steam
เว็บไซต์: http:// http://theguildgame.com//
กำหนดวางตลาด: ภายในปี 2559



เกมแนวบริหารจัดการแบบ Open World

The Guild จัดเป็นเกมแนวบริหารจัดการที่มีความเป็น Open World อยู่เช่นกัน เพราะไม่มีเกมไหนหรอกครับที่จะให้คุณเกณฑ์ลูกน้องไปดักตีหัวคู่แข่งเพื่อชิงความได้เปรียบทางการค้าแบบนี้ และนี่ก็เป็นแค่ส่วนเสี้ยวเล็กๆ เท่านั้นที่ทำให้มันเป็นหนึ่งในเกมแนวบริหารจัดการที่ลุ่มลึกที่สุดตลอดกาล

แต่ความสนุกที่แท้จริงของเกมไม่ได้อยู่ตรงนั้น เพราะในเกมนี้เราจะสามารถ 'ขัดขา' คู่แข่งทางการค้าได้หลายรูปแบบ คือถ้าคุณอยากเป็นร้านทำขนมปังเพียงหนึ่งเดียวในเกม คุณก็สามารถกำจัดคู่แข่งได้ด้วยวิธีการต่างๆ มากมาย ไม่ว่าจะเป็นวิธีหยาบๆ อย่างเกณฑ์คนงานในร้านไปดัก 'เก็บ' เถ้าแก่ของร้านคู่แข่งรวมไปถึงทายาทของเขา เพื่อให้กิจการต้องปิดตัวไป หรือคุณอาจใช้เงินในการไต่เต้าซื้อตำแหน่งในเทศบาลแล้วหาทางใส่ร้ายป้ายสีคู่แข่งให้ต้องคดีจนต้องเข้าคุกและปิดกิจการได้ และเป้าหมายสูงสุดของเกมคือการใช้เงินและช่องทางทั้งหมดที่มีเพื่อผลักดันตระกูลของคุณให้ขึ้นเป็น 'ราชวงศ์' ใหม่แห่งอาณาจักรด้วย ใช่แล้วครับ นี่เป็นสิ่งที่คุณสามารถทำได้ในเกมนี้จริงๆ และนั่นคือสิ่งที่ทำให้ *The Guild* เป็นเกมบริหารจัดการที่มีความลุ่มลึกและซับซ้อนที่สุดเกมหนึ่ง นับแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน

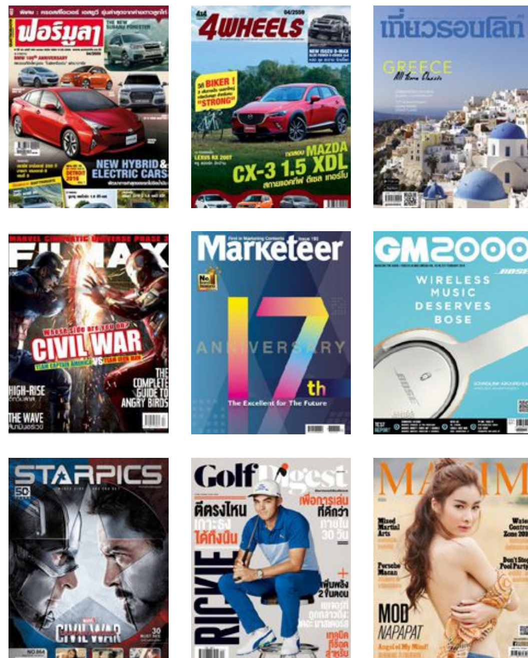
The Guild 3 จะมาพร้อมกับระบบใหม่ๆ มากมายที่ทำให้การบริหารจัดการเป็นเรื่องที่ง่ายขึ้น เช่นเดียวกับสายอาชีพต่างๆ ที่จะมีให้เลือกมากขึ้นด้วย แต่สิ่งที่คนเล่นลุ้นกันมากที่สุดคงหนีไม่พ้นการที่ตัวเกมจะมีบั๊กมหาศาลแบบเดียวกับภาคสองรึเปล่า ซึ่งนั่นยังเป็นเรื่องที่ต้องจับตาดูกันต่อไปครับ





ทุกวันนี้แค่เห็นคนอ่านหนังสือ ก็มีความสุขแล้ว













จากผลสำรวจของบริษัท Research ชั้นนำแห่งหนึ่งในประเทศไทย เปิดเผยพฤติกรรมการรับสื่อผู้บริโภค 3 Gen ซึ่งการอ่านหนังสือ/นิตยสาร อยู่ในอันดับสุดท้าย เมื่อ 2-3 ปีก่อนมีคนบอกว่ายุคของหนังสือเล่มจะเปลี่ยนไปเพราะการเข้ามาแทนที่ของดิจิตอลบุ๊ค

"แต่ในปัจจุบัน คำถามนี้ต้องบอกว่าเลิกถามได้แล้ว แต่เราควรหันมาถามว่าจะทำอย่างไรให้แย่งเวลาจากการใช้โทรศัพท์มือถือมาอ่านหนังสือมากขึ้น"

ทุกวันนี้ผมดีใจทุกครั้งที่เห็นคนอ่านนิตยสารอยู่ไม่ว่าจะแบบเล่มหรือดิจิตอลก็ตาม โดยส่วนตัวแล้วรู้สึกชื่นชอบการอ่านนิตยสารแบบดิจิตอล เพราะมีนิตยสารเกี่ยวเกม Gadget เทคโนโลยีต่างๆ ให้อ่านจากหลากหลายประเทศ ทำให้ได้อัพเดตข้อมูลต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว และข้อมูลลงลึกกว่าการอ่านจากเว็บไซต์ต่างๆ ซึ่งมีประโยชน์กับการทำงานในปัจจุบันได้เป็นอย่างดี

นอกจากนั้นยังมีนิตยสารประเภทอื่นให้อ่านเสริมอีก เช่น พวกแนวเซ็กซี่ หรือบิสซิเนส ซึ่งเหมาะกับไลฟ์สไตล์ผู้ชายอย่างเราได้เป็นอย่างดี ซึ่งในปัจจุบันก็มีแพ็คเกจแบบอ่านไม่อั้นมากมายจากผู้ให้บริการดิจิตอล บุ๊คสโตร์ ซึ่งหนึ่งในนั้นที่มีนิตยสารให้อ่านหลากหลายและราคาย่อมเยาก็คือ TrueBook ซึ่งอ่านนิตยสารกว่า 3,000 เล่ม ทั้งไทยและต่างประเทศในระยะเวลา 30 วัน จ่ายเพียง 249 บาท ซึ่งเรียกว่า TrueBook ALL สิ่งที่ชอบอีกอย่างคือ อยากอ่านเมื่อไร ก็สมัครเมื่อนั้น พอครบ 30 วันก็ตัดไป ไม่เหมือนผู้ให้บริการรายอื่นที่จะตัดเงินเราอัตโนมัติทุกเดือน ถึงแม้เดือนนั้นเราจะไม่มีเวลาเข้าไปอ่านหนังสือเลย ใครสนใจก็ดาวน์โหลดแอพ TrueBook ได้เลยจาก App Store หรือ Google Play แล้วกดที่แบนเนอร์ในหน้าแรกของแอพ เพื่อสมัครใช้บริการได้เลยครับ

"ถือว่าเป็นอีกหนึ่งบริการ อีกหนึ่งทางเลือกที่น่าสนใจสำหรับผู้อ่านนิตยสารในรูปแบบดิจิตอลครับ"

Editor Recommend
ภุชชงค์ เกวียกฤทัณฑ์
บรรณาธิการนิตยสาร Future Gamer

EXCLUSIVE INTERVIEW

เจาะลึกข้อมูลเบื้องหลังมหาศึกค้อนสงครามใน Total War: Warhammer

เรียบเรียง: Shirosaki FG

ชื่อ: Rob Bartholomew
ตำแหน่ง: Brand Director
ของทาง Creative Assembly

หลังจากที่ประกาศสร้าง *Total War: Warhammer* แฟนๆ หลายคนก็เกิดคำถามและข้อสงสัยมากมายร้อยแปดพันเก้า ตั้งแต่สงสัยว่าทางทีมงาน CA แอบสร้างโปรเจ็กต์ลับนี้ตั้งแต่เมื่อไหร่ไปจนถึงกังวลว่าอนาคตของเกม *Total War* แนวอิงประวัติศาสตร์จะเป็นอย่างไร วันนี้ทางทีมงาน Future Gamer ได้มีโอกาสสัมภาษณ์คุณ Rob Bartholomew ตำแหน่ง Brand Director เพื่อที่จะให้คำตอบและความกระจ่างเกี่ยวกับทั้งตัวเกม *Total War: Warhammer* และเกมในอนาคตแก่เหล่าแฟนๆ ทุกคนครับ

Q: สวัสดีครับ ช่วยรบกวนแนะนำตัวเองหน่อยครับ

A: สวัสดีเช่นกัน ผม Rob Bartholomew ตำแหน่ง Brand Director ของทาง Creative Assembly ครับ

Q: ทางทีมงานได้วางแผนทำเกมนี้มานานแค่ไหนครับ?

A: ทางทีมงานได้มีการพูดคุยเรื่องการสร้างเกม *Total War* ในจักรวาล Warhammer มากว่า 10 ปีแล้วครับ ทั้ง Creative Assembly และ Games Workshop ก็ล้วนอยากให้เกมออกมาเป็นรูปเป็นร่างเร็วๆ แต่ก็ต้องรอดูว่าได้เวลาอันสมควรรึยัง จนกระทั่งสี่ปีก่อนนี่ล่ะครับทางเราถึงได้เริ่มทำเกมอย่างจริงๆ จังๆ เสียที

Q: นี่ถือเป็น *Total War* สไตล์แฟนตาซีเกมแรกในซีรีส์เลย ทางทีมงานรู้สึกอย่างไรบ้างครับ?

A: รู้สึกตื่นเต้นมากๆ เลยที่จะได้ทดลองเกมเพลย์แบบใหม่ๆ! เรารู้สึกภูมิใจที่ในผลงานแนวอิงประวัติศาสตร์ที่เคยได้สร้างมาและก็จะสร้างแนวนั้นต่อไปแน่นอนในอนาคตให้ดียิ่งกว่าเดิม แต่จักรวาล Warhammer นั้นเปิดโอกาสครั้งสำคัญให้เราได้เพิ่มเวทมนตร์และการต่อสู้กับสัตว์ประหลาดที่ทั้งใหญ่ยักษ์และบินได้เข้าไปในสมรภูมิสไตล์ *Total War* ฟีเจอร์ใหม่ๆ เหล่านี้จะเป็นรากฐานให้กับเกมใหม่เอี่ยมที่น่าตื่นเต้นมากๆ เพราะเราไม่เพียงแต่จะได้โอกาสกรีธาทัพทหารและเหล่าปีศาจเข้าห้ำหั่นกัน

> “แต่สิ่งสำคัญคือเราต้องให้เกมนั้นเป็นที่น่าพอใจในฐานะเกม Total War เอง และสำหรับแฟนๆ IP นั้นๆ ด้วย”

เท่านั้น แต่เราจะได้ใช้กลยุทธ์ เวทมนตร์คาถา และยูนิตใหม่ๆ ในแบบที่ไม่เคยมีมาก่อนในซีรีส์ *Total War* ทำให้เป็นประสบการณ์ที่น่าค้นหาและแตกต่างจากเกมอื่นๆ อย่างมากเลย

Q: เรารู้แล้วว่าเกมนี้จะมาเป็นไตรภาคแน่นอน ทีมงานวางแผนเกี่ยวกับภาคสองและสามไว้อย่างไรบ้างครับ?

A: จักรวาล Warhammer มีเผ่าพันธุ์และดินแดนที่น่าสนใจอยู่เยอะมากๆ เราวางแผนที่จะขยายโลกและแผนที่แคมเปญใหญ่ๆ ออกไปอีกในภาคสองและสาม ซึ่งจะเป็นเกมแบบ Standalone ในแบบของตัวเอง เราคิดว่าเมื่อเราสร้างจนจบไตรภาคแล้ว นี่จะนับเป็นเกม *Total War* ที่ยิ่งใหญ่ที่สุดเท่าที่เราเคยสร้างมาเลยล่ะครับ

Q: แฟนๆ หลายคนอยากรู้ข่าวคราวเกี่ยวกับเกม *Total War* แนวอิงประวัติศาสตร์ที่ทางทีมงานพัฒนาอยู่ ใบ้ให้หน่อยได้ไหมครับ?

A: 1 ใน 5 ทีมของเรากำลังพัฒนาเกม *Total War* แนวอิงประวัติศาสตร์อยู่ และเรารู้สึกตื่นเต้นกับเซ็ตติ้งและยุคของผลงานนี้มาก แต่ขอโทษด้วยนะครับที่ตอนนี้เรายังพูดถึงผลงานชิ้นต่อไปนี้ไม่ได้มาก!

Q: คุณคิดว่าจะมีโอกาสได้จับมือกับ Relic Entertainment สร้างเกมแบบ *Total War: Warhammer 40K* ไหมครับ?

A: จริงอยู่ที่เราใกล้ชิดกับค่ายพี่น้องอย่าง Relic และเราก็เคยพูดคุยงานกัน แต่เรายังไม่ได้วางแผนอะไรแบบนั้นไว้ในตอนนี้ครับ!!!

Q: มีแผนจะสร้างเกม *Total War* ที่มาจาก IP อื่นๆ ไหมครับ ที่ไม่ใช่แนวอิงประวัติศาสตร์จริง

A: เรากำลังมองหาโอกาสอยู่ว่ามีตัวเลือกอะไรบ้างที่เป็นไปได้ มี IP หลายอันเลยที่เราอยากจะหยิบมาทำ แต่สิ่งสำคัญคือเราต้องให้เกมนั้นเป็นที่น่าพอใจในฐานะเกม *Total War* เองและสำหรับแฟนๆ IP นั้นๆ ด้วย เราตั้งมาตรฐานไว้สูงมากสำหรับ *Total War: Warhammer* ดังนั้นถ้าเราจะเลือกสัก IP มาเป็นโปรเจ็กต์ในอนาคตแล้วละก็ ทางเราก็ต้องเลือกอย่างระมัดระวังและรอบคอบที่สุดครับ

Q: มีเสียงตอบรับไม่ค่อยดีเท่าไหร่เรื่องที่ DLC และการเอาฝ่าย Chaos มาแยกขาย ทางทีมงานคิดว่าจะมีมาตรการอะไรมาทำให้แฟนๆ รู้สึกดีขึ้นไหมครับ?

A: เราจะให้เผ่า Chaos ฟรีกับทุกคนที่พรีออเดอร์อยู่แล้ว เราต้องการให้โบนัสที่ได้จากการพรีออเดอร์นั้นมีคุณค่าในระดับหนึ่ง และจะทำให้เราสามารถสร้างเนื้อหาที่ดีได้ ถ้าเราสร้างเนื้อหาที่ดีจนควรค่าแก่การพรีออเดอร์ไม่ได้ เราคงไม่ทำเนื้อหานั้นๆ และคงไม่ใส่ลงในเกม และเหตุผลที่เราทำเป็น DLC คือก่อนหน้านี้เราสร้างเนื้อหาโบนัสสำหรับการพรีออเดอร์แล้วแฟนๆ ก็ตัดพ้อว่าทำไมถึงเข้าถึงเนื้อหาที่อยากได้ไม่ได้ ถ้าไม่ได้พรีออเดอร์ไว้ล่ะ ทางเราเลยตัดสินใจเปิดโอกาสให้ทุกคนเข้าถึง DLC นี้ได้ตั้งแต่วันวางจำหน่ายอย่างเท่าเทียมกันครับ

Q: ขอบคุณสำหรับทุกๆ คำถาม พวกเราจะรอวันวางจำหน่าย *Total War: Warhammer*

A: ขอบคุณเช่นกันครับ


ส่งลูกเรือไปลุยดันเจี้ยนบ่อยๆ เพื่อเก็บประสบการณ์แต่เนิ่นๆ


เรือใหญ่กว่าที่คุณคิด สามารถยัดห้องหับต่างๆ ลงไปได้เยอะมาก



ภารกิจล่าสัตว์ประหลาดนั้นสามารถทำร่วมกับเพื่อนได้ อย่าลืมไปเก็บรางวัล!

HIGH SEA SAGA

สวมวิญญาณโจรสลัด แล่นนาวาล่าขุมทรัพย์สุดขอบฟ้า

เรื่อง: Shirosaki FG

ประเภท: Simulation
ผู้พัฒนา: Kairosoft
ขนาด: 55MB
ใช้ได้กับ: iPhone, iPad และ iPod touch ที่มี iOS 8.0 ขึ้นไป
ราคา: ฟรี

จะเกิดอะไรขึ้นเมื่อ Kairosoft วันดีคืนดีตัดสินใจสร้างเกมเกี่ยวกับโจรสลัดที่ควบรวมซิมูเลชั่นสร้างเมืองท่าของเหล่าโจรสลัดและผู้กล้าเข้ากับการผจญภัยที่จะพาคุณไปพบเหล่าศัตรูนับไม่ถ้วนและภัยอันตรายต่างๆ มากมาย เพื่อที่จะแสวงหาขุมทรัพย์และความร่ำรวยนั่นเอง เมื่อก่อนเราคงได้แต่ฝัน แต่บัดนี้ถึงเวลาแล้วที่คุณจะเข้าสู่โลกของโจรสลัดไปกับอีกหนึ่งผลงานที่ยอดเยี่ยมของค่ายหุ่นยนต์เหลืองอย่าง *High Sea Saga!*

High Sea Saga นั้นมีหลายอย่างให้คุณได้ทำด้วยกัน แต่หลักๆ แล้วคุณต้องหาลูกเรือ บริหารจัดการสร้างเรือให้รองรับความเป็นอยู่ของลูกเรือและตามล่าหาสมบัติด้วยลูกเรือเหล่านั้น แน่นอนว่าลูกเรือที่คุณสามารถหามาได้นั้นมีหลายแบบ ไม่จำเป็นต้องเป็นโจรสลัดนักปล้นสะดมเสมอไป เมื่อคุณไปที่โรงเตี๊ยม คุณจะสามารถหาคนได้หลายประเภท ตั้งแต่กะลาสีหรือกุ๊ก ไปจนถึงพ่อค้าที่จะทำให้คุณสามารถเปิดร้านไอเทมบนเรือได้! และจะมีอาชีพใหม่ๆ เข้ามาสมทบเรื่อยๆ ตามระดับของโรงเตี๊ยมที่เพิ่มขึ้น อาทิ นักบวช ไวกิ้ง พ่อมด หรือกระทั่งซูโม่และนินจา! ส่วนการเพิ่มความเก่งกาจและความสามารถนั้นก็เพียงแค่ใช้งานลูกเรือคนนั้นบ่อยๆ เท่านั้น ทำให้ในอนาคตสามารถต่อสู้ได้ดี หรือทำงานบนเรือได้รวดเร็วมีประสิทธิภาพยิ่งกว่าเดิม หรือจะให้อาหารก็ได้ หากคุณปั้นพวกเขาดีพอก็จะสามารถเลื่อนขั้นเก็บ Job ใหม่ๆ ได้ ไม่ต้องจ้างลูกเรือคนใหม่

การผจญภัยก็ไม่ได้มีอะไรยากเย็นมาก ช่วงแรกๆ นั้นก็ทำตามภารกิจต่างๆ ที่ได้รับมอบหมายและลองสิ่งใหม่ไปเรื่อยๆ เช่น สำรวจเกาะใหม่ เพิ่ม Rank หรือสะสมเงินให้ถึงระดับหนึ่ง เป็นต้น แต่ทำเสร็จแล้วก็อย่าลืมกลับไปหาพระราชาที่เมืองแม่ล่ะครับ เพราะต้องรับรางวัลจากคนนี้นี่ล่ะ โดยรางวัลจะมีตั้งแต่ Shipbuilding Permit ที่จะทำให้สามารถขยายขนาดเรือกับจำนวนทีมได้ไปจนถึงไอเทมเพิ่มพลังให้กับตัวละครและอาวุธที่ทรงอานุภาพ

การสร้างเรือนั้นเป็นหนึ่งในหัวใจหลักของเกมที่ไม่ควรมองข้ามเป็นอย่างยิ่ง เพราะลูกเรือของคุณจะใช้สถานที่ต่างๆ ภายในเรือในการฝึกฝนเพิ่มพูนทักษะโดยอัตโนมัติ มีตั้งแต่ห้องเล่นเกม ปาเป้า ห้องสมุด หรือกระทั่งสระน้ำ ยิ่งมีมากก็จะสามารถเพิ่มพูนความเก่งกาจให้กับเหล่าลูกเรือของคุณได้แบบรอบด้านและสามารถเปลี่ยนเป็นคลาสอื่นๆ ที่เก่งกาจยิ่งขึ้นไปอีกได้

กระนั้นก็มีสิ่งหนึ่งที่อาจจะเป็นการกวนใจเราๆ อยู่บ้างผิดกับเกมก่อนๆ ของ Kairosoft นั่นก็คือโฆษณาที่ต้องจ่ายเงินเพื่อเอาออกและระบบ Stamina ที่ต้องรอให้ชาร์จใหม่เพื่อที่จะไปต่อ (ไม่ก็เสียเงินจริงเพื่อให้เติมเสร็จไวๆ) ดังนั้นถ้าจะนั่งเล่นเป็นเวลานานๆ ก็อาจจะรู้สึกขัดใจอยู่บ้าง แต่โดยรวมแล้ว *High Sea Saga* นับเป็นหนึ่งในเกมซิมูเลชั่นแนว RPG ที่สนุกสนานมากเกมหนึ่งของ Kairosoft ที่จะทำให้เพลิดเพลินกับการบริหารจัดการเรือและเดินเรือค้นพบสิ่งใหม่ๆ ไปเรื่อยๆ แบบไม่รู้จบเลยทีเดียว



TOTAL WAR BATTLES: KINGDOM

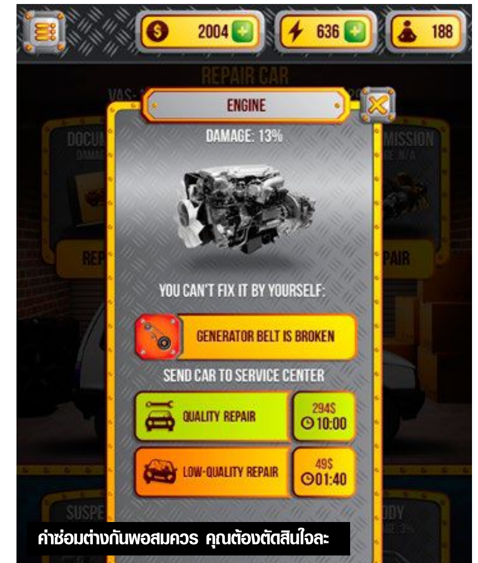
ประเภท: Strategy
ผู้พัฒนา: Sega America
ขนาด: 360MB
ใช้ได้กับ: iPhone, iPad และ iPod touch ที่มี iOS 8.0 ขึ้นไป
ราคา: ฟรี

จากผู้สร้างซีรีส์ *Total War* สู่ประสบการณ์บนมือถือของคุณ คุณพร้อมรึยังที่จะก่อร่างสร้างบ้านเมืองและสร้างสมกำลังพลขึ้นมาต่อกรกับเหล่าศัตรู คุณจะต้องใช้ไหวพริบผนวกกับความหลักแหลมในการคุมกำลังพลไม่น้อยไปกว่าการบริหารจัดการเมืองเลยทีเดียวเพื่อที่จะพิชิตคู่แข่งที่เป็นทั้ง AI และผู้เล่นคนอื่นในมหาสงครามแบบรีลไทม์นี้!


เมื่อมีลูกเรือเยอะขึ้น ศึกกับสัตว์ประหลาดก็จะอลังการขึ้นเรื่อยๆ


ชอบคันไหน เชิญเลือกเลยครับ


ลูกค้าพอใจ แบบนี้ก็ขายสิครับ


ค่าซ่อมต่างกันพอสมควร คุณต้องตัดสินใจละ

CAR DEALER SIMULATOR

ชีวิตคนทำเต็นท์ขายรถมือสอง กว่าจะได้เงินมาก็ไม่ง่ายนะเนี่ย

เรื่อง: Letterman FG

ประเภท: Simulation
ผู้พัฒนา: Appscraft
ขนาด: 67MB
ใช้ได้กับ: Android 2.3.3 และสูงกว่า
ราคา: ฟรี



Car Mechanic Simulator 2014

ประเภท: Simulation
ผู้พัฒนา: PlayWay SA
ขนาด: 36MB
ใช้ได้กับ: Android 2.3 และสูงกว่า
ราคา: ฟรี

คุณจะได้เป็นเจ้าของอู่ซ่อมรถเหมือนศูนย์ซ่อมตามโชว์รูมรถแบบนั้นเลย เครื่องไม้เครื่องมือทันสมัย มีการจัดระเบียบเป็นอย่างดี มีรถหลายแบบที่จะมาเข้ารับบริการ เครื่องมือที่เลือกใช้ในการซ่อมก็มีเยอะ การซ่อมมีหลายระบบ เช่น เครื่องยนต์ ระบบส่งกำลัง กราฟิกจะแสดงให้เห็นถึงการทำงานของชิ้นส่วนเหล่านั้นได้ชัดเจน ภาพสามมิติสวยงาม การเล่นก็ไม่ได้ยุ่งยากอะไรมาก สามารถเก็บค่าประสบการณ์ได้ด้วย ผู้รักยานยนต์ไม่ควรพลาดครับ

กลับมาพบกันอีกครั้งนะครับ ครั้งนี้ผมมีเกมแบบเบาๆ มานำเสนอ เป็นเกมที่เน้นการใช้ความคิดในการบริหารจัดการล้วนๆ รับรองว่าเป็นเกมดีมีประโยชน์อย่างแน่นอน เชื่อว่าใครๆ ก็คงเคยเห็น หรือรู้จักเต็นท์รถเก่า รถมือสอง หรือบางคนอาจจะเคยได้เดินไปดูเล่น หรือเคยเป็นลูกค้ามาแล้ว ไม่ว่าทั้งการขายและการซื้อ ในเดือนนี้เราจะมาชวนทุกท่านสัมผัสบรรยากาศชีวิตคนทำเต็นท์รถกันบ้างครับ คิดว่าเป็นเกมที่เข้าถึงได้ง่าย เพราะเป็นเรื่องใกล้ตัวเรานี่เอง

Car Dealer Simulator ชื่อเกมก็บอกตรงๆ ว่าจำลองการเป็นดีลเลอร์ขายรถ หลักการง่ายๆ ของเต็นท์รถมือสองที่เราเห็นๆ กันนี่แหละครับ คือการซื้อมาแล้วก็ขายไปเพื่อกินกำไรจากส่วนต่างนั่นเอง มันคือพื้นฐานของชีวิตพ่อค้าแม่ค้าอยู่แล้ว แต่วิถีของเต็นท์รถจะมีรายละเอียดที่แตกต่างออกไป เพราะมันเกี่ยวข้องกับตัวรถยนต์โดยตรง และที่สำคัญมากที่สุดคือมันไม่ใช่แค่การซื้อมาแล้วขายไปได้ทันที เพราะรถแต่ละคันเป็นรถที่ผ่านการใช้งานมาแล้วทั้งนั้น อาจจะใช้งานมากน้อยไม่เท่ากัน แต่มันก็คือรถเก่าที่สภาพไม่ 100% ดังนั้นก่อนขายคุณจะต้องซ่อมแซมมันก่อน ถ้าสภาพไม่โอเคก็ขายไม่ออกแน่นอน ซึ่งเกมนี้ก็จำลองรายละเอียดตรงนั้นมาได้



อย่างสมจริง ทำให้เกมสนุก แต่ก็ไม่ได้จริงจังจนถึงขั้นซีเรียสนะครับ

เริ่มต้นคุณจะมีเพียงแค่โรงรถโทรมๆ เล็กๆ ซื้อรถมาได้ครั้งละหนึ่งคันเท่านั้น ซึ่งเงินทุนในครั้งแรกก็จำกัดจำเขี่ยตามประสาคนทุนน้อย สิ่งที่คุณต้องทำก็คือเลือกดูรถที่มีคนนำมาขายต่อ มีตัวเลือกหลายคันแต่เลือกได้คันเดียวเท่านั้น รถแต่ละคันมีทั้งรูปและรายละเอียดต่างๆ ให้ดูก่อนซื้อ แนะนำให้ Filter ช่วยในการเลือก ช่วยได้ทั้งเรื่องสภาพรถ ความเก่า ราคา การเลือกรถก็ไม่ใช่เรื่องง่ายแล้วนะครับ ถึงแม้แต่ละคันจะบอกราคาขายพร้อมกำไรโดยประมาณ แต่ว่าในความเป็นจริงแล้วมันอาจไม่ตรงกับที่เห็นเลยก็ได้ บางคันดูกำไรน้อย แต่ขายจริงอาจจะฟันกำไรเป็นกอบเป็นกำเลยก็ได้

เมื่อเลือกคันที่คุณพอใจแล้วก็ได้เวลาโทรหาเจ้าของรถเพื่อติดต่อซื้อ ตรงนี้มีขั้นตอนอีกว่าจะถามถึงสภาพรถคร่าวๆ ไหม ซึ่งคำตอบก็อาจจะไม่ใช่คำตอบที่แท้จริงอีกนั่นแหละ ไม่ค่อยมีใครอยากบอกหรอกครับว่ารถตัวเองคุณภาพย่ำแย่ขนาดไหน ดังนั้นก็มาถึงขั้นตอนต่อไปคือการนัดดูรถ ที่นี้คุณก็ได้ดูสภาพโดยคร่าวๆ หรือจะลองขับ ลองฟังเสียงการทำงานของระบบต่างๆ ดูก็ได้ ถ้ามีปัญหามากนัก จะไม่ซื้อก็ได้แล้วไปเลือกคันอื่นแทน แต่ถ้าพอใจก็ซื้อมาได้ทันที หรือจะลองต่อราคาลงสักนิดก็ได้ แล้วจัดการซ่อมแซมระบบที่เสียหาย ซึ่งจะแบ่งออกเป็นหลายส่วนตั้งแต่เรื่องของเอกสารเกี่ยวกับรถ เครื่องยนต์ ระบบเกียร์ ระบบช่วงล่าง ระบบไฟฟ้า และตัวถัง การซ่อมก็มีให้เลือกว่าจะซ่อมแบบดีไปเลย หรือซ่อมเล็กๆ น้อยๆ ให้พอใช้งานได้ ซึ่งแน่นอนว่าการซ่อมให้สมบูรณ์แบบย่อมใช้เงินมากกว่า และทำให้กำไรเหลือน้อยลง แต่การซ่อมให้ดีไปเลยก็ชัวร์กว่า ตรงนี้ผู้เล่นต้องตัดสินใจเองครับว่าจะเลือกแบบไหน เพราะบางครั้งค่าซ่อมก็ต่างกันมาก

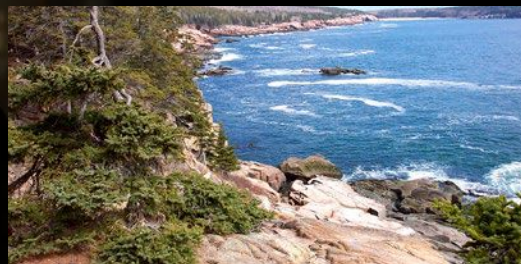
สุดท้ายแล้วต้องซ่อมทุกอย่างครบถึงจะสามารถประกาศขายได้ โดยจะมีราคาให้เลือกตั้งว่าจะเอากำไรแค่ไหน หรือบางครั้งก็ต้องยอมขายแบบขาดทุน ถ้ามันจำเป็นจริงๆ ที่นี้ก็รอลูกค้าติดต่อมา ซึ่งส่วนใหญ่ก็ไม่ได้เสียเวลารอนานมาก ปัญหาคือลูกค้าอาจจะเจอปัญหาที่เราไม่เจอ แล้วก็ขายไม่ได้ ต้องซ่อมใหม่แล้วขายใหม่อีกรอบ นี่แหละครับชีวิตคนทำเต็นท์รถ เมื่อขายได้ก็อัพเลเวลและขยายกิจการของเราได้ต่อไป

TRAVEL IN GAME

Bar Harbor เมืองต้นแบบของพื้นที่ใน DLC ใหม่ของ Fallout 4

เรื่อง: ณัฐวุฒิ อภิรัตน์วรากุล FG

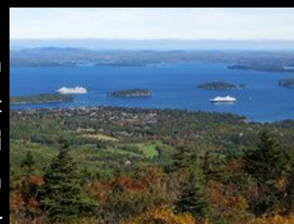
ส่วนเสริมขนาดใหญ่ตัวแรกของ *Fallout 4* ในชื่อ *Far Harbor* จะพาผู้เล่นไปออกลุยในเกาะลึกลับแห่งหนึ่งในแถบชายฝั่งรัฐ Maine ที่ซึ่งมีเหล่าประชาชนธรรมดาใช้ชีวิตอยู่บนเกาะ นอกจากนั้นที่นี่ยังเป็นที่ซ่อนตัวสำคัญของเหล่า Synths และเป็นสถานที่ซึ่งกลุ่ม Children of Atom มาตั้งฐานสำคัญ แต่พักเรื่องจากเกมกันเอาไว้ก่อน วันนี้ผมจะพาไปทำความรู้จักกับเมือง Bar Harbor เมืองต้นแบบของในเกมและไปชมพื้นที่น่าสนใจในชายฝั่ง Maine กัน



เกาะ MOUNT DESERT

นี่คือเกาะที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในบริเวณชายฝั่งรัฐ Maine และเป็นที่ตั้งของเมือง Bar Harbor เกาะ Mount Desert เป็นเกาะที่มีขนาดใหญ่ที่สุดเป็นลำดับ 6 ของประเทศสหรัฐอเมริกา มีประชากรอาศัยอยู่ที่นี่ราวหนึ่งหมื่นคนและต้อนรับนักท่องเที่ยวปีละประมาณ 5 แสนราย สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญบนเกาะก็คืออุทยานแห่งชาติ Acadia National Park หนึ่งในอุทยานที่เก่าแก่ที่สุดของอเมริกา

BAR HARBOR

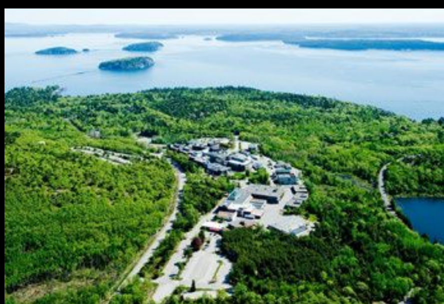


Bar Harbor คือเมืองที่อยู่บนเกาะ Mount Desert โดยปัจจุบันมีประชากรอาศัยอยู่ราว 6,000 คน Bar Harbor เป็นแหล่งท่องเที่ยวสำคัญที่ได้รับความนิยมอย่างมาก ในเมืองเป็นที่ตั้งของสถานที่สำคัญอย่าง วิทยาลัย Atlantic ห้องทดลอง Jackson และห้องทดลอง MDI ก่อนที่ตัวเมืองจะเกิดไฟไหม้ครั้งใหญ่ในปี 1947 เมือง Bar Harbor ถือเป็นแหล่งท่องเที่ยวของชนชั้นนำในยุคนั้นเป็นสถานพักร้อนที่ชนชั้นแนวหน้านิยมมาพักผ่อน ในเมืองยังมีสนามบิน Bar Harbor ซึ่งมีเที่ยวบินตรงจากเมือง Boston ให้บริการ

วิทยาลัย ATLANTIC



วิทยาลัยเอกชนซึ่งก่อตั้งขึ้นในปี 1969 เน้นการสอนด้านวิชาศิลปศาสตร์ มนุษยนิเวศวิทยา ศิลปะและการออกแบบ และวิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม ตัววิทยาลัยนั้นถือว่ามีขนาดเล็กโดยมีนักเรียนประมาณ 365 คน วิทยาลัย Atlantic นั้นมุ่งเน้นทุ่มเทในการรักษาสภาพแวดล้อมและเป็นวิทยาลัยแห่งแรกที่มีระบบการจัดการแบบ Carbon Neutral หรือมีการปล่อยก๊าซเรือนกระจกเท่ากับศูนย์ ด้วยชื่อเสียงด้านการอนุรักษ์และการเลือกใช้พลังงานทดแทน วิทยาลัย Atlantic ก็นับเป็นอีกจุดที่น่าสนใจหากทีมงาน Bethesda ตัดสินใจหยิบเอาพื้นที่สำคัญนี้มาใส่ไว้ใน DLC



ห้องทดลอง JACKSON และห้องทดลองชีววิทยา MDI

ห้องทดลอง Jackson เป็นเขตพื้นที่ทดลองขององค์กรอิสระและไม่แสวงหาผลกำไร มุ่งเน้นการทดลองในเรื่องของรหัสพันธุกรรมมีเป้าหมายยกระดับคุณภาพชีวิตของมนุษย์ให้ดียิ่งขึ้น โดยการค้นพบยีนที่จะสามารถกำจัดโรคร้ายของมนุษย์ให้หมดไป

ห้องทดลองชีววิทยา MDI เป็นอีกหนึ่งองค์กรไม่แสวงหาผลกำไรที่ตั้งอยู่บนเกาะ Mount Desert ก่อตั้งขึ้นในปี 1898 โดยมีเป้าหมายในการศึกษาทางชีววิทยาเพื่อยกระดับสุขภาพชีวิตของมนุษย์ งานวิจัยหลักของที่นี่คือการพยายามยืดชีวิตมนุษย์ให้มีชีวิตอยู่ได้นานขึ้นโดยมีสุขภาพที่แข็งแรง รวมไปถึงการพยายามหาทางรักษาโรคสำคัญอย่างโรคหัวใจ เบาหวาน มะเร็ง และอัลไซเมอร์

Soon and Now

หลายเดือนข้างหน้าเกมอะไรเด่น แล้วในเดือนนี้มีอะไรเล่น นำมาพรีวิวให้เห็นกันชัดๆ เพื่อตัดสินใจควักเงินซื้อกันอีกครั้ง และขอย้ำว่าเราสนับสนุนสินค้าลิขสิทธิ์เท่านั้นนะครับ!

SOON

3 MONTHS AWAY



NO MAN'S SKY

วางตลาด: 21 มิถุนายน 2559

ผมงานเกมสุดทะเยอทะยานแห่งปีที่ทีมงานกล้าประกาศเลยว่าคุณไม่มีทางเคลียร์เกมได้ครบ 100 เปอร์เซ็นต์ในชาตินี้แน่นอน! ออกสำรวจดวงดาวในจักรวาลอันกว้างใหญ่ สไลว์ไลฟ์ในแบบนักท่องอวกาศซึ่งคงหาไม่ได้ในเกมไหนๆ ตัวเกมน่าจะได้เล่นๆ พร้อมๆ กับชาว PS4 หากว่าท้ายที่สุดแล้วเกมไม่เลื่อนขายน่ะ

6 MONTHS AWAY



LEGO STAR WARS: THE FORCE AWAKENS

วางตลาด: 29 มิถุนายน 2559

แม้ตัวภาพยนตร์ภาค 7 จะหมดรอบฉายไปตั้งแต่หัวปีแล้วทว่ากระแสของ Star Wars นั้นยังคงมีอยู่ไม่ได้หายไปไหนจากการที่มีภาค Rogue One จ่อคิวรอฉายอยู่ปลายปี ขณะที่ในด้านเกมภาคนี้ เมื่อดูจากเทรลเลอร์ที่ปล่อยออกมาก็ต้องบอกว่าน่าคาดหวังทีเดียวครับ เพราะดูจะมีเกมเพลย์ใหม่ๆ ให้ลองมากมายเลยทีเดียว

9+ MONTHS AWAY



SNIPER ELITE 4

วางตลาด: ภายในปี 2559

เปิดตัวกันมาเรียบร้อยครับกับภาคต่อของซีรีส์ทำกินเบอร์ 1 ของค่าย Rebellions กับ *Sniper Elite* ซึ่งเดินทางมาถึงภาค 4 กันแล้ว โดยภาคนี้เราก็ยังคงวนเวียนอยู่ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 เช่นเคยครับ แต่ย้ายสมรภูมิมาที่เมืองมักกะโรนีอิตาลีกันบ้าง ทว่าจริงๆ แล้วหลายคนคงไม่สนเนื้อเรื่องกันสักเท่าไหร่ น่าจะอยากรู้ว่าภาคนี้จะมีลูกเล่น Kill Cam ที่เด็ดขึ้นหรือไม่มากกว่า

NOW



DARK SOULS III

ผู้จัดจำหน่าย: Steam

ราคา: 1,500 บาท

เมื่อวิญญาณร้ายกลายร่าง ไม่มีใครยับยั้ง... มันใช่อังกอร์ซะที่ไหนเล่า ปัดโธ่! แล้วก็ไม่ใช่แค่วิญญาณร้าย แต่มันคือวิญญาณทมิฬ *Dark Souls III* ชิ้นงานแห่งความดำมืดจากค่ายเก่าเจ้าเดิม From Software ที่พาเอาความชั่วร้ายกลับมาเยือนชาวพีซีอีกครั้ง เสียงกรีดร้องจะระงม ความขมขื่นสุดระทมจะบังเกิด คีย์บอร์ดจะถูกทุบพัง เมาส์จะดับเบิ้ลไฟร์ คอนโทรลเลอร์จะถูกเขวี้ยงใส่พื้นจนแตก! กลียุคได้กลับมาเยือนมนุษยชาติอีกครั้ง ความยากเย็นอันไร้การหยุดยั้งจะเข้าท้าทายผู้ที่กล้าเผชิญหน้ากับมัน! หัวร้อนง่ายหลบไป! ท้อแท้ง่ายไปให้ไกล! เมื่อง่ายก็อย่าให้เห็นแม้เพียงหางตา! นี่คือโลกแห่งคนจริง ความทรมานบันเทิงที่จะมอบให้กับเพียงผู้ที่พยายามซ้ำไปซ้ำมาแม้วายชีวานับร้อยนับพันรอบก็ไม่ยี่หระต่อความเหนื่อยยากใดๆ

3 พ.ค. 2016 BATTLEBORN **13 พ.ค. 2016** DOOM **17 พ.ค. 2016** HOMEFRONT: THE REVOLUTION **24 พ.ค. 2016** MIRROR'S EDGE CATALYST **24 พ.ค. 2016** OVERWATCH **24 พ.ค. 2016** TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: MUTANTS IN MANHATTAN **25 พ.ค. 2016** TOTAL WAR: WARHAMMER **27 พ.ค. 2016** SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER **21 มิ.ย. 2016** NO MAN'S SKY **28 มิ.ย. 2016** LEGO STAR WARS: THE FORCE AWAKENS **มิ.ย. 2016** ONE PIECE: BURNING BLOOD **5 ก.ค. 2016** ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS XIII **23 ส.ค. 2016** DEUS EX: MANKIND DIVIDED **30 ส.ค. 2016** ATTACK ON TITAN

**หมายเหตุ - ข้อมูลอาจมีการเปลี่ยนแปลง

ปิดท้ายด้วยการตอบคำถามชิงรางวัลกันเช่นเคย ซึ่งในเดือนนี้จะเป็นเกม *Total War: Warhammer* ด้วยคำถามง่ายๆ ดังนี้ครับ

คำถาม

ผู้นำฝ่าย Empire ในเกม *Total War: Warhammer* มีชื่อว่าอะไร?

a. Karl Franz
b. Farl Kranz
c. Karl Drogo

หวังว่าคำถามคงไม่ยากจนเกินไปนะครับ เมื่อคุณได้คำตอบแล้วสามารถร่วมสนุกชิงรางวัลกับเราได้ ดังนี้ครับ



กติการ่วมสนุก

ส่งคำตอบผ่านระบบ SMS ของทรูมูฟ มาที่เบอร์ 4719666 (ค่าบริการครั้งละ 6 บาท ยิ่งส่งมากยิ่งมีสิทธิ์มาก)

ถ้าตอบข้อ a ให้พิมพ์คำว่า FG 235NE_A
ถ้าตอบข้อ b ให้พิมพ์คำว่า FG 235NE_B
ถ้าตอบข้อ c ให้พิมพ์คำว่า FG 235NE_C

รางวัล

Total War: Warhammer จาก New Era Interactive Media

ทางบริษัทขอสงวนสิทธิ์ในการตัดสินใจและมอบรางวัล หรือเปลี่ยนแปลงของรางวัลโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า

ร่วมทายได้ตั้งแต่วันที่ 3-20 พฤษภาคม พ.ศ. 2559 โดยจะประกาศรายชื่อผู้โชคดีใน Future Gamer Issue 236 ครับ



NEW ERA
www.neweragames.co.th

สะเก็ดข่าว



FINAL FANTASY XV อาจจะลงพีซี!!!

ฟินกันไปตามๆ กันกับแฟนๆ ซีรีส์ *Final Fantasy* เมื่อ *FF XV* ประกาศวันวางตลาดแล้ว และแฟนๆ ชาวพีซีก็มีสิทธิ์ได้ฟินยิ่งขึ้นไปอีก เพราะคุณ Hajime Tabata ได้ให้สัมภาษณ์ครับว่าแม้จะไม่ได้พัฒนา *FF XV* ลงพีซีพร้อมๆ กับคอนโซล แต่ถ้าทำเวอร์ชั่นคอนโซลเสร็จแล้วก็จะพิจารณาว่าอาจจะทำลงพีซีด้วย หาก *Final Fantasy XV* มีเวอร์ชั่นพีซีก็จะไม่ใช่เวอร์ชั่นที่พอร์ตมาลวกๆ แต่จะเป็นก้าวสำคัญที่ทางทีมงานจะทดสอบเทคโนโลยีใหม่ๆ ซึ่งก้าวล้ำกว่าคอนโซลที่มีในปัจจุบัน (เช่น DirectX 12) โดยคุณทาบาตะและทีมงานจะศึกษาอีกทีว่าจะพัฒนาอย่างไรต่อไปหลังจากเสร็จงานเวอร์ชั่นคอนโซลเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

ณ ตอนนี้ HALO 5 จะยังไม่ลงพีซี

งานนี้เกมเมอร์ที่ปรารถนาจะเล่น *Halo 5* บนพีซีคงจะน้ำตาตกไม่น้อยเมื่อหัวเรือของ Microsoft อย่างคุณ Phil Spencer ออกมาบอกเองว่าแม้จะมีบางเกมที่วางแผนว่าจะทำลงทั้งพีซีและ Xbox One แต่ *Halo 5* จะไม่เป็นแบบนั้นแน่ และจะยังคงเป็นเกม Exclusive คู่บุญของ Xbox ต่อไป กระนั้นก็บอกได้ครับว่าบางเกมก็มีแผนลงพีซี โดยเฉพาะอย่าง *Halo Wars 2* ที่ทาง Creative Assembly กำลังพัฒนาอยู่ แต่ว่างานนี้จะมีกลับลำไหม ก็รอดูกันต่อไปครับ





ผู้พัฒนา QUANTUM BREAK ขู่ไม้เด็ดโต้ตอบคนโหลดเถื่อนมาเล่น!

Quantum Break เกมที่กำลังเป็นกระแสขณะนี้ โทษฐานที่มีกราฟิกงดงามกับเกมเพลย์และเนื้อหาที่น่าสนใจ ซึ่งแน่นอนว่าเมื่อเป็นเกมที่มีคนอยากลองกันมาก เหล่าโจรสลัดทั้งหลายก็คงไม่รอช้าที่จะหาโหลดมาลองเล่นกันแบบผิดกฎหมายครับ ทว่าทาง Remedy ทีมพัฒนาก็ได้เตรียมการรับมือไว้แล้วว่าถ้าหากตัวระบบตรวจจับได้ว่าเกมที่เล่นอยู่นั้นไม่ใช่ของถูกลิขสิทธิ์ พระเอกของเราก็จะถูกผ้าคาดตาโจรสลัดสวมใส่ทันที แบบว่าหลุดธีมเกมไปเลย



ATTACK ON TITAN เตรียมเคลื่อนพลสู่ STEAM สิงหาคมนี้!

ข่าวดีสำหรับเกมเมอร์คออนิเมะครับ เมื่อทาง KOEI TECMO ได้ทำการเปิดเผยว่ากำลังจะส่งเกม *Attack on Titan* ผลงานเกมจากอนิเมะชื่อเดียวกันลง Steam ในวันที่ 30 สิงหาคมนี้แล้ว พร้อมกันนั้นก็ปล่อยเทรลเลอร์ออกมาให้ดูกันด้วย

โดย Attack on Titan เป็นหนึ่งในผลงานการ์ตูนที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดของญี่ปุ่น เดิมเป็นมังกะแต่ถูกนำไปดัดแปลงเป็นทั้งอนิเมะและเวอร์ชั่นภาพยนตร์คนแสดงอีกด้วย โดยเนื้อหาจะเกี่ยวกับโลกที่มนุษย์ถูกจู่โจมโดยเหล่ายักษ์ซึ่งถูกเรียกว่า Titan ส่วนตัวเกมนั้นน่าจะครอบคลุมเนื้อหาช่วงราวๆ อนิเมะซีซั่นแรกครับ ใครสนใจก็เก็บเงินรอกันได้เลย!



UMBRELLA CORPS เปลี่ยนกำหนดการเปิดให้บริการ

เป็นข่าวร้ายรับหน้าร้อนสำหรับสาวก *Resident Evil* เลยทีเดียวเพราะทาง Capcom ออกมาประกาศว่าเกมแนว FPS ที่ได้แรงบันดาลใจมาจาก *Resident Evil* อย่าง *Umbrella Corps* นั้นจะต้องเลื่อนการปล่อยดาวน์โหลดจากกำหนดการเดิมคือภายในเดือนพฤษภาคม ไปเป็นวันที่ 21 มิถุนายนปีนี้แทน

THE CLIMB เกมใหม่จากผู้สร้าง CRYSIS บนแพลตฟอร์ม VR!

Crytek Studios ผู้พัฒนาเกมซีรีส์ *Crysis* กำลังสร้างเกมใหม่สำหรับแพลตฟอร์ม VR อยู่นั่นก็คือเกม *The Climb* ซึ่งเปิดตัวมาสักพักแล้ว อย่างที่หลายๆ คนรู้กัน โดยตัวเกมก็ตามชื่อครับ เป็นเกมสำหรับเหล่าเกมเมอร์ที่ฝันว่าสักวันอยากจะออกไปพบ ไปเจอ ไปท้าทายธรรมชาติอันยิ่งใหญ่ของโลกใบนี้ แต่ร่างกายและจิตใจนั้นยังไม่พร้อม เกมนี้น่าจะตอบโจทย์เกมเมอร์หลายคนครับ





WINDOWS 10 64BIT ครองแชมป์ OS ที่ผู้เล่นเกมบน STEAM ใช้มากที่สุด!

โลกยุคนี้ข้อมูลคือสินค้าและอาวุธอย่างหนึ่งชนิดที่ไม่ต้องสงสัยครับ จึงไม่แปลกที่ทาง Steam ยังคงทำรีเสิร์ชและเซอร์เวย์ข้อมูลของผู้ใช้ Steam อย่างต่อเนื่อง

โดยข้อมูลล่าสุดจากเดือนมีนาคมที่ผ่านมานั้นระบุว่าระบบปฏิบัติการหรือ OS ที่ผู้ใช้งาน Steam เลือกใช้มากที่สุดนั้นคือ Windows 10 64bit ซึ่งสามารถคิดเป็น 36.97% เลยทีเดียว ในขณะเดียวกันนั้น Intel ก็ยังครองตลาด CPU และ NVIDIA ยังคงครองตลาด GPU สำหรับเกมมิ่งเช่นเดิม ดังจากที่เห็น



สามก๊ก 13 เวอร์ชั่นภาษาอังกฤษเตรียมขึ้น STEAM ในเร็ววันนี้

สมการรอคอยของแฟนๆ กันสักทีนะครับหลังจากปล่อยให้ชาวแผ่นดินแม่ได้สนุกสนานกันไปก่อนหน้าล่าสุด Koei Tecmo ได้ประกาศวางขาย "สามก๊ก 13" หรือ *Romance of the Three Kingdoms 13* เวอร์ชั่นภาษาอังกฤษเรียบร้อยแล้วในวันที่ 5 กรกฎาคมที่กำลังจะถึงนี้

โดยซีรีส์ *Romance of the Three Kingdoms 13* เป็นเกมวางแผนที่มีชื่อมาอย่างยาวนาน ส่วนใหญ่จะอยู่บนคอนโซลเสียเป็นส่วนใหญ่ เพิ่งจะมีภาคหลังๆ ซึ่งมีการแปลภาษาอังกฤษมาลงพีซีกันบ้างแล้ว



ข่าวสั้นทันเหตุการณ์



จัดไปกับข้อมูลล่าสุดของ Mass Effect: Andromeda???

ตัวเกมจะพาเราไปสัมผัสจักรวาล Andromeda ที่อยู่ไกลโพ้น ที่ที่เรานี่ล่ะคือมนุษย์ต่างดาวที่จะไปรุกรานเผ่าพันธุ์ที่ต้องจับอาวุธต่อสู้กับเรา! พร้อมสำรวจโลก Open World บนดาวหลายดวงด้วยกันพร้อมๆ แต่ฟังหูไว้หูล่ะ เพราะทั้งหมดนี้เป็นสิ่งที่ทาง EA แค่บอกมาในแบบฟอร์มสำรวจความคิดเห็นเท่านั้น ยังไม่ได้ประกาศอย่างเป็นทางการ



Stardew Valley มียอดขายทะลุหนึ่งล้านชุดแล้ว

ต้องขอแสดงความยินดีกับคุณ Eric Barone ผู้พัฒนาเกมอินดี้สุดดังทั่วบ้านทั่วเมืองอย่าง *Stardew Valley* ด้วยครับ เพราะตัวเกมสามารถทำยอดขายถึงหนึ่งล้านชุดภายในระยะเวลาเพียงสองเดือนเท่านั้น สำหรับใครที่อยากรู้ว่าตัวเกมสนุกจนติดลมบนอย่างไรก็เข้าไปอุดหนุนกันได้เลยครับ



DOOM จะไม่ล็อกเฟรมเรต

ถือเป็นอีกหนึ่งข่าวดีสำหรับเกมเมอร์สายเลือดพีซี เมื่อทางคุณ Tiago Sousa ตำแหน่ง Lead Renderer Programmer ของทาง id Software ได้กล่าวว่า *"ถึงแม้ว่าตัวเกม DOOM ในเวอร์ชั่นเบต้าที่ออกมาให้ทดสอบจะล็อกเฟรมเรตไว้ที่ 60 FPS แต่เมื่อตัวเกมวางจำหน่ายจะไม่มีการล็อกเฟรมเรตแน่นอน"*

5 DLC ที่ดีกว่าตัวเกมหลัก

อุตสาหกรรมเกมในยุคปัจจุบันนั้นการที่เกมดังทั้งหลายเข็น DLC ออกมาขายเรียกได้ว่าเป็นเรื่องปกติที่เราเห็นกันจนชินตา จนสามารถกล่าวได้ว่าทุกวันนี้เกมดังระดับ AAA ทุกเกมในตลาดมีเนื้อหาเสริมออกขายพ่วงไม่ในรูปแบบใดก็รูปแบบหนึ่ง ภาคเสริมหรือเนื้อหาเสริมเหล่านี้บางครั้งอาจจะถูกทำออกมาไม่ดีหรือไม่มีความสำคัญจำเป็นต้องหาซื้อมาลองเล่น แต่บางครั้ง DLC บางตัวก็ถูกทำออกมาได้ยอดเยี่ยมจนเปลี่ยนเกมหลักหรือมีคุณภาพดีเกินกว่าตัวเกมเต็มเสียด้วยซ้ำ และนี่คือสุดยอด 5 DLC ที่ดีกว่าเกมหลักของพวกมัน



1 The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

แม้ตัวเกมหลักภาค *Oblivion* จะจัดได้ว่าเป็นเกม RPG ชั้นเยี่ยม (และภาค *Oblivion* ก็ถูกจัดให้เป็นเกม *Elder Scrolls* ที่ดีที่สุดสำหรับหลายๆ คน) แต่หลายคนก็รู้สึกว่าสภาพแวดล้อมและระบบการเล่นบางส่วนของเกมขาดความลุ่มลึกและน่าสนใจที่เคยแสดงให้เห็นในภาคก่อนหน้าอย่าง *Morrowwind* เนื่องจาก Bethesda ต้องการให้ตัวเกมเข้าถึงง่ายขึ้นและมีภาพที่สวยงามมากกว่าเดิม ส่งผลให้ *Oblivion* มีสภาพแวดล้อมที่ดูธรรมดาและไม่น่าตื่นเต้น

ตัวเสริม *Shivering Isles* เก็บคำติชมดังกล่าวไปแก้ไขและทำให้มันกลายเป็นภาคเสริมชั้นเยี่ยมที่หลายคนยังจดจำ ด้วยการดำเนินเรื่องราวอยู่ในมิติของ Sheogorath Deadric Prince แห่งความคลั่ง ทำให้ *Shivering Isles* มีสภาพแวดล้อมและภารกิจที่น่าสนใจที่สุดใน *Elder Scrolls* ทุกภาคที่ผ่านมา ด้วยภารกิจสุดฮาและเนื้อหาที่เน้นไปที่ความสนุก *Shivering Isles* จึงนับเป็นจุดสูงสุดของทีมงาน Bethesda และต้องรอดูว่า DLC ใหม่ของ *Fallout 4* จะเอาชนะได้หรือเปล่า

2 Dark Souls II: The Lost Crowns



คงปฏิเสธได้ยากว่าเกมตระกูล *Dark Souls* (หรือเกมตระกูล *Souls* ทั้งหมด) ถือเป็นหนึ่งผลงานชั้นอมตะที่ประสบความสำเร็จอย่างสูง ด้วยความยากและท้าทาย ระบบการเล่นที่สนุก และความตื่นเต้นในการออกผจญภัยในดินแดนลึกลับที่มีเรื่องราวมากมายซ่อนอยู่ *Dark Souls* กลายเป็นเป้าหมายใหม่ของเกมหลายๆ เกมที่พยายาม “เดินตาม” มาในภายหลัง และแม้ว่าตัวเกม *Dark Souls II* จะจัดเป็นอีกหนึ่งเกมชั้นเยี่ยมแต่สำหรับแฟนตระกูล *Souls* หลายๆ คนแล้วนี่กลับเป็นตัวเกมภาคที่ถูกจัดว่า “แย่” ที่สุดและทำให้หลายคนผิดหวัง

การมาถึงของ DLC ชุด *The Lost Crowns* ได้แก้ปัญหาหลายอย่างของตัวเกมภาคหลัก ทั้งสภาพแวดล้อมที่น่าสนใจ ฉากที่ถูกออกแบบมาอย่างดีและเชื่อมต่อกัน Boss อันยิ่งใหญ่น่าจดจำและที่สำคัญที่สุดมันเพิ่มเนื้อเรื่องใหม่เข้าไปให้กับเกมตระกูล *Dark Souls* โดยยังคงเสน่ห์และเอกลักษณ์การเล่าเนื้อหาแบบเฉพาะตัวไว้อย่างครบถ้วน *The Lost Crowns* จัดเป็น DLC ที่แฟนเกมตระกูล *Dark Souls* ทุกคนไม่ควรพลาดและ From Software ผู้สร้างก็คงจะเข้าใจจุดนี้ดีจนถึงขั้นเข็นตัวเกมเวอร์ชั่นใหม่แพ็ครวม DLC ออกมาขายภายหลัง

3 Civilization V: Brave New World

การปรับปรุงตัวเกมที่มีข้อเสียให้ยอดเยี่ยมนั้นถือเป็นงานยากแต่การปรับปรุงเกมที่ยอดเยี่ยมมากๆ อยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้นกว่าเดิมน่าจะเป็นเรื่องที่ท้าทายมากขึ้นไปอีก และนั่นคือสิ่งที่ตัวเสริม *Brave New World* ทำได้สำเร็จ หลัง *Civilization V* วางจำหน่ายหลายคนเชื่อมั่นว่านี่คือเกมตระกูล *Civ* ที่ดีที่สุด จนกระทั่งอีกสามปีต่อมาหลัง *Brave New World* เปิดตัวเกมที่ยอดเยี่ยมมากอยู่แล้วก็ทวีความเยี่ยมไปอีกขั้น ด้วยการปรับปรุงข้อด้อยบางจุด การขยายเนื้อหาให้ยิ่งใหญ่มากกว่าเดิม การเพิ่มวัฒนธรรมใหม่ กองกำลังใหม่ ดินแดนใหม่ และส่วนที่สำคัญที่สุดที่ *Brave New World* ทำสำเร็จคือการปรับปรุงยกเครื่องระบบการทูตและการบริหาร



ขณะที่ตัวเกมภาคหลักเน้นหนักในเรื่องของการรบและกองกำลังทหารแต่ *Brave New World* ทำให้เกมการเล่นในรูปแบบที่เน้นการผูกมิตร การค้าขายสนุกและเป็นตัวเลือกที่ดีไม่แพ้การเน้นการใช้อาวุธ ถือว่า *Brave New World* ทำในสิ่งที่แฟนๆ หลายคนไม่คิดว่าทีมงานจะทำสำเร็จและส่งให้มันเป็นส่วนเสริมที่ดีที่สุดตลอดกาล

4 Mass Effect: Citadel



เป็นตัวเลือกที่ผมหนักใจเพราะ *Citadel* ไม่ได้ปรับปรุงระบบหรือเปลี่ยนแปลงเกมการเล่นของตัวเกมหลัก แต่สิ่งที่ถูกใส่ไว้ใน DLC ตัวนี้ถือได้ว่ายอดเยี่ยมและเป็นสิ่งที่แฟนเกม *Mass Effect* คาดหวังว่ามันควรจะมีอยู่แล้วในตัวเกมภาคหลัก *Mass Effect 3* นั้นเป็นการต่อสู้ครั้งสุดท้ายในมหากาพย์อันยิ่งใหญ่ของ Commander Shepard ขณะที่ตัวเกมตั้งแต่ต้นจนจบนั้นทำออกมาได้ดีเยี่ยมแต่สิ่งที่ขัดใจแฟนๆ และทำให้หลายคนผิดหวังคือฉากจบสุดท้ายของเกมและการที่บทสรุปเนื้อหาเรื่องราวทั้งหมดทำออกมาได้ไม่โดนใจแฟนๆ เท่าที่ควร

Citadel เป็น DLC ที่ปรากฏตัวมาแก้ไขปัญหาดังกล่าว ด้วยการดำเนินเนื้อหาอยู่ในช่วงเวลาสุดท้ายก่อนศึกตัดสิน *Citadel* พาเราไปสัมผัสเหล่าตัวละครที่เราชื่นชอบ เป็นเหมือนงานเลี้ยงครั้งสุดท้ายของเพื่อนสนิทที่รู้จักกันมานานหลายสิบปีก่อนต้องแยกจากกัน และช่วงเวลาดังกล่าวนั้นเป็นสิ่งที่ไม่มีอยู่ในตัวเกมภาคหลักและเป็นผลให้ *Citadel* ยอดเยี่ยมเกินกว่าที่แฟนๆ *Mass Effect* จะพลาดไป

5 BioShock 2: Minerva's Den

หนึ่งในเรื่องที่น่าเสียดายมากที่สุดคือการที่ *Minerva's Den* นั้นถูกวางขายในรูปแบบ DLC แทนที่จะอยู่ในเกมภาคหลักเพราะนั่นหมายถึงหลายคนพลาดโอกาสที่จะได้สัมผัสสุดยอดเนื้อหาที่ถือได้ว่าดีเกินกว่าเรื่องราวใน *Bioshock* ทุกภาค และอาจนับเป็นหนึ่งในการเล่าเรื่องที่ยอดเยี่ยมที่สุดในสื่อวิดีโอเกม

Minerva's Den พาผู้เล่นไปสวมบทเป็น Big Daddy แบบเดียวกับตัวเกมหลัก โดยได้รับภารกิจให้ไปขโมยรหัสจากชายที่ถูกเรียกว่า Thinker เนื้อหาใน *Minerva's Den* ยังเน้นหนักในเรื่องของศาสนาและคุณค่าของการเป็นมนุษย์ แต่ส่วนที่แตกต่างและทำให้ *Minerva's Den* เหนือล้ำกว่า *Bioshock* ภาคอื่นๆ คือมันยึดมั่นในแนวคิดการเล่าเรื่องของตนและมีบทสรุปตอนท้ายที่ยอดเยี่ยม ไม่แผ่วปลายตายตอนจบเหมือนภาคอื่น





MIRROR'S EDGE CATALYST

ไต่ระห่ำกู้เมือง



ถึง Faith จะแข็งแกร่งแต่นี่ก็ไม่ใช่เกมบู๊สู้แหลก ดังนั้นบางครั้งชัยชนะของคุณก็หมายถึงการหนีรอดจากศัตรูให้สำเร็จ



อัดกันแบบเต็มๆ ขนาดนี้ไม่หลับยาวก็ต้องมีมึนกันบ้าง

ในปี 2008 โลกได้รู้จักกับเกมที่มีชื่อว่า *Mirror's Edge* เป็นครั้งแรก เกมมุมมองบุคคลที่หนึ่งผลงานของผู้สร้าง Dice ที่แหวกแนวแปลกจากเกมอื่นๆ ในยุคนั้นตรงที่เกมการเล่นเน้นไปที่การเคลื่อนที่โลดโผนโจนทะยาน หาทางไปสู่เป้าหมายให้เร็วที่สุดแทนที่จะเน้นการต่อสู้ด้วยอาวุธปืนแบบเกมอื่นๆ ในแนวเดียวกัน แม้ตัวเกมจะมีข้อด้อยในบางส่วนแต่ด้วยรูปแบบการเล่นที่เร้าใจ และงานศิลป์ของฉากและสภาพแวดล้อมอันโดดเด่น ทำให้ *Mirror's Edge* เป็นเกมที่อยู่ในความทรงจำของแฟนๆ และหลายคนก็เฝ้ารอการกลับมาของสาวน้อย Faith ตัวเอก

งาน E3 ปี 2013 ค่ายเกม EA และทีม Dice ประกาศเซอร์ไพรส์แฟนๆ กลางงานด้วยการเปิดตัว *Mirror's Edge: Catalyst* และจากวันนั้นจนถึงตอนนี้เวลาก็ผ่านมากว่า 3 ปีและตัวเกมที่พวกเราเฝ้าคอยก็ใกล้ออกวางจำหน่ายเต็มที วันนี้เราจะพาไปเจาะลึกเนื้อหา ระบบจุดเด่นสำคัญของ *Mirror's Edge: Catalyst* กันแบบเต็มอิ่มเป็นการฉลองรอต้อนรับเกมที่หลายคนเฝ้าคอยมานาน

ตำนานบทเดิมเพิ่มเติมในรายละเอียด

สำหรับบางคนอาจจะยังสับสนว่าสรุปแล้ว *Catalyst* นั้นเป็นภาคต่อของเกม *Mirror's Edge* หรือไม่ *Catalyst* นั้นถือเป็นภาครีบูตหรือเป็นภาคตั้งต้นใหม่ทำให้มันไม่นับเป็นภาคต่อของ *Mirror's Edge* เมื่อปี 2008 และเนื้อหาของเกมนั้นจะไม่ได้เชื่อมโยงกันแต่อย่างใด โดย *Catalyst* จะหยิบเอาเนื้อเรื่องหลักที่สำคัญในภาคเก่ามาตีความใหม่และเป็นการเล่าเรื่องราวการต่อสู้และที่มาที่ไปของ Faith นางเอกสาวของตัวเกม

เนื้อหาโดยรวมของภาคนี้จะเกี่ยวข้องกับ Faith นักวิ่งส่งของอาชีพสำคัญในมหานครแห่งแก้วหรือ City of Glass สถานที่ซึ่งการเคลื่อนไหวทุกอย่างของประชาชนถูกจับตามองและทุกชีวิตถูกควบคุมโดยบริษัทยักษ์ใหญ่ผู้มีอำนาจสูงสุดในเมือง Faith ต้องเข้าไปพัวกันกับการต่อสู้ระหว่างกลุ่มผู้ต่อต้านและบริษัทดังกล่าว ขณะที่ตัวเธอเองก็มีเหตุการณ์ในอดีตบางอย่างที่เชื่อมโยงเธอเข้ากับการต่อสู้ครั้งนี้ กล่าวโดยสรุปแล้วก็เป็นการนำเอาเนื้อเรื่องหลักๆ จากภาคเก่านำมาเพิ่มรายละเอียดและขัดเกลาส่วนสำคัญในบางจุด เพราะหากใครที่เคยสัมผัสกับตัวเกมภาคแรกมาก่อนคงจะรู้ดีว่าการเล่าเรื่องในภาคแรกนั้นยังมีจุดด้อยอยู่บางส่วนและเนื้อหาหลายอย่างก็เหมือนจะถูกตัดทอนไป

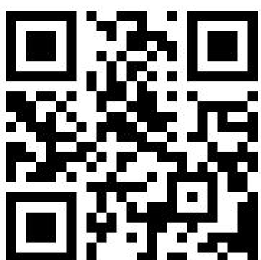
ทะยานสู่ยุคสมัยใหม่

ระบบการเล่นของ *Mirror's Edge: Catalyst* โดยรวมจะเป็นการหยิบเอาระบบการเล่นจากเกมภาคเก่านำมาปรับปรุงใหม่ รูปแบบการเล่นของเกมจะเป็นเกมผจญภัยในมุมมองบุคคลที่หนึ่ง ที่ผู้เล่นต้องบังคับ Faith ออกบุกตะลุยภายในมหานครแห่งแก้ว ใช้ความสามารถเฉพาะตัวเคลื่อนที่ผ่านสภาพแวดล้อมและอุปสรรคต่างๆ เพื่อ

ประเภท: Action Adventure
ผู้พัฒนา: EA Dice
ผู้ผลิต: EA
ผู้จัดจำหน่าย: EA
เว็บไซต์: http://www.mirrorsedge.com/
กำหนดวางตลาด: 25 พฤษภาคม 2559

เรื่อง: ณัฐวุฒิ อภิรัตน์วรากุล FG

ชมเกมเพลย์ได้ที่นี่




Anchor


The View


Downtown


Mag Rope

ทำภารกิจให้สำเร็จ โดยใน *Catalyst* นั้นระบบการเล่นที่สำคัญที่ถูกปรับปรุงคือการที่ตัวเกมในภาคนี้กลายเป็นเกม Open World ที่ผู้เล่นสามารถออกเดินทางสำรวจเมืองได้ตามต้องการและตัวระบบการต่อสู้ก็ได้รับการปรับปรุงใหม่ให้ใช้งานง่ายและสนุกมากขึ้นกว่าเดิม นอกจากระบบหลักของเกมจะถูกยกเครื่องใหม่ Faith ยังมาพร้อมกับอุปกรณ์เสริมและความสามารถใหม่ๆ เช่น Runner Vision โหมดภาพการมองที่จะเน้นสภาพแวดล้อมในฉากทั้งเป้าหมายและจุดต่างๆ ที่ผู้เล่นสามารถปีนป่ายขึ้นไปได้

มหานครแห่งแก้ว City of Glass

จุดที่ถูกพัฒนามากที่สุดก็คือการเปลี่ยนแปลงของฉากจากการดำเนินเรื่องแบบเส้นตรงกลายมาเป็นเกมแบบ Open World ผู้เล่นสามารถเดินทางออกไปสำรวจเมืองได้ตามต้องการ ขณะเดียวกันฉากต่างๆ ทั้งในและนอกอาคารก็มีความกว้างมากกว่าเดิมส่งผลให้ผู้เล่นมีอิสระในการเคลื่อนที่ สามารถเลือกการเข้าทำภารกิจได้หลากหลายมากยิ่งขึ้น แตกต่างจากในเกมภาคก่อนที่เส้นทางต่างๆ ค่อนข้างจะบีบบังคับให้ผู้เล่นต้องเคลื่อนที่ไปตามจุดที่กำหนด ขณะเดียวกันเมื่อตัวเกมเปลี่ยนมาเป็นเกม Open World ก็ทำให้นอกจากภารกิจหลักแล้วภายในฉากอันกว้างใหญ่ก็จะมีภารกิจรอง กิจกรรมต่างๆ และปริศนาที่ซ่อนอยู่ตามมุมต่างๆ ในเมือง อีกจุดที่ทาง Dice เน้นย้ำก็คือการที่ตัวเกมจะไม่มีการตัด Load ฉากอีกด้วย

ตัวเมือง City of Glass นั้นถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาอย่างประณีต โดยตัวเมืองจะถูกแบ่งออกเป็นเขตต่างๆ ที่มีลักษณะแตกต่างกันอย่างชัดเจน

เขต Anchor หนึ่งในพื้นที่ซึ่งเจริญก้าวหน้าที่สุดในเมืองสัญลักษณ์ของความเจริญก้าวหน้าและความมั่งคั่งของเหล่าบริษัททุนที่ครอบงำเมืองอยู่ โดดเด่นด้วยสภาพแวดล้อมแบบตึกสูง เต็มไปด้วยย่าน Night Club จุดที่โดดเด่นที่สุดของเขต Anchor คือตึกระฟ้า Bauble Mall ห้างสรรพสินค้าขนาดยักษ์ซึ่งอยู่ระหว่างการก่อสร้าง เมื่อสร้างเสร็จ Bauble Mall จะกลายเป็นศูนย์การค้าครบวงจรที่ยิ่งใหญ่ที่สุดภายในเมือง

เขต Downtown จุดศูนย์กลางของเมือง Downtown คือเขตที่เป็นสัญลักษณ์ของการเปลี่ยนแปลงสู่ยุคสมัยใหม่ของ City of Glass นอกจากถนนที่เต็มไปด้วยผู้คน ที่นี่เราจะได้พบกับย่านร้านค้าแฟชั่นและจุดชมวิวสำคัญ เช่น ตึกของบริษัท Elysium ผู้นำด้านเทคโนโลยีทางการแพทย์ของโลก นอกจากนั้น Downtown ยังเป็นพื้นที่สำคัญซึ่งเหล่า Runner ใช้เป็นฐานหลักในการทำงาน

เขต The View เขตพื้นที่อยู่อาศัยของเหล่าประชากรชั้นสูง The View หรือชื่อเต็ม Ocean Glass View ด้วยวิวชายฝั่งอันงดงามทำให้ The View กลายเป็นสถานที่พักผ่อนของชาวเมือง และภาพของครอบครัวที่มาพักผ่อนริมหาดก็เป็นภาพที่เห็นได้ชินตาในเขต The View

Mag Rope อุปกรณ์ชิ้นใหม่ของ Faith

ระบบการต่อสู้ของตัวเกมภาคนี้ได้รับการปรับปรุงใหม่ Faith ในภาคนี้จะไม่สามารถใช้อาวุธปืนได้อีกต่อไป แต่เธอก็มาพร้อมกับอุปกรณ์ชนิดใหม่ที่จะช่วยเหลือเธอทั้งในการต่อสู้และการเคลื่อนที่ภายในฉาก และอุปกรณ์สำคัญที่สุดในภาคนี้ก็คือ Manifold Attachment Gear Rope หรือ Mag Rope ผู้เล่นจะได้รับอุปกรณ์ชิ้นนี้มาใช้งานในช่วงต้นเกม Mag Rope ทำให้ Faith สามารถเคลื่อนที่ข้ามระยะห่างได้มากขึ้นจากเดิม โดยเมื่อใช้งาน Mag Rope จะทำการยิงสาย Carbon Fiber เข้าไปยึดติดกับกล้องวงจรปิดหรือหุ่น Drone และทำให้ Faith สามารถโหนตัวข้ามไปยังเป้าหมายได้

ผู้เล่นสามารถทำการปรับปรุง Mag Rope เพื่อทำให้มันมีความสามารถมากขึ้นเช่นการติดตั้งมอเตอร์เพื่อช่วยในการดึงตัวและเพิ่มแรงเหวี่ยง การติดตั้ง Grappling Tip หัวยึดที่ทำให้ Faith สามารถใช้งาน Mag Rope เพื่อยิงทะลุหรือหยิบจับวัตถุซึ่งปกติแล้วเธอเข้าไม่ถึง ด้วยความสามารถของ Mag Rope ทำให้ผู้เล่นสามารถสร้างเส้นทางวิ่งใหม่ๆ ได้ตามต้องการ

“*Catalyst* นั้นถือเป็นภาครีบูต หรือเป็นภาคตั้งต้นใหม่”


น้องหมวย Faith จะดุดันและมีท่วงท่าลีลาที่เยอะขึ้น

ยกระดับการต่อสู้

ระบบการต่อสู้นั้นถือเป็นจุดอ่อนสำคัญของ *Mirror's Edge* ตัวดั้งเดิม และทีมงาน Dice ก็รับทราบดีถึงกระแสตอบรับดังกล่าวและนั่นเป็นเหตุผลที่ทำให้ระบบการต่อสู้ในภาค *Catalyst* ถูกปรับปรุงใหม่แบบยกเครื่อง นอกจากการใช้อาวุธปืนจะถูกตัดทิ้ง ระบบการต่อสู้ในภาคนี้จะเน้นไปที่การเคลื่อนไหวของ Faith โดยทีมพัฒนาต้องการให้ผู้เล่นเคลื่อนที่ตลอดเวลาแทนที่จะต้องหยุดคิดหรือตั้งหลักเข้าจู่โจมศัตรู โดยในภาคนี้หาก Faith เคลื่อนไหวพุ่งเข้าหาศัตรูได้รวดเร็วมากพอและอยู่ในระยะที่เหมาะสม Faith จะสามารถล้มศัตรูได้ภายในการโจมตีชุดเดียว และตัวเกมจะทำการตัดเข้าสู่มุมมองบุคคลที่สามเพื่อโชว์ลีลาการเตะต่อยล้มศัตรูแบบเต็มที่

สำหรับท่วงท่าการต่อสู้พื้นฐานนั้น Faith จะมีรูปแบบการโจมตีหลักอยู่ 2 แบบ คือโจมตีเบาและโจมตีหนัก โดยท่วงท่าที่ออกมาจะขึ้นอยู่กับความเร็วในการเคลื่อนที่ ยกตัวอย่างเช่น หาก Faith กำลังวิ่งอยู่และใช้การโจมตีเบาเข้าใส่ศัตรู Faith จะทำการโจมตีสกัดและวิ่งผ่านศัตรูตัวดังกล่าวไปขณะที่การโจมตีหนักจะเน้นไปที่การทำให้ศัตรูล้มหรือมึนงง Faith ไม่สามารถใช้การจู่โจมแบบซึ่งหน้าเพื่อล้มศัตรูได้แต่ต้องอาศัยสภาพแวดล้อมเข้าช่วยเหลือ เช่น การโจมตีโดยอาศัยการวิ่งไต่กำแพงก่อนจะกระโดดเข้าเตะศัตรูจะมีความรุนแรงมากกว่าการเตะแบบธรรมดา

ครั้งแรกกับ โหมด Multiplayer

Catalyst จะมาพร้อมกับโหมด Multiplayer แบบพิเศษซึ่งผู้เล่นจะไม่ได้เชื่อมต่อเข้าสู่โลกของเพื่อนโดยตรงหรือเป็นการวิ่งแข่งทำความเร็วกันแบบเกมแข่งรถ โดยโหมด Multiplayer ในเกมจะมีรูปแบบเป็นการทิ้งร่องรอยความสำเร็จเอาไว้ในโลกของผู้เล่นคนอื่น การกระทำบางอย่างของผู้เล่นสามารถส่งผลกระทบต่อโลกของผู้เล่นคนอื่น ยกตัวอย่างเช่นในเกมจะมีภารกิจย่อยที่ Faith จะต้องทำการเจาะระบบป้ายโฆษณาเพื่อทำลายโฆษณาชวนเชื่อของบริษัทภายในเกม เมื่อผู้เล่นทำการ Hack ป้ายโฆษณาได้สำเร็จป้ายที่ถูกเจาะระบบก็อาจไปปรากฏตัวในโลกของเพื่อนๆ คนอื่น หรือในกิจกรรมย่อยในแผนที่ผู้เล่นจะได้เห็นป้ายคะแนนความเร็วที่เพื่อนหรือผู้เล่นคนอื่นได้เอาไว้

ความหวังครั้งใหม่ ของแฟนเกม

ในขณะที่ตลาดเกมมุมมองบุคคลที่หนึ่งในปัจจุบันเต็มไปด้วยเกมเดินยิงหรือเกมผจญภัยแบบเดินสำรวจสภาพแวดล้อม *Mirror's Edge: Catalyst* ดูจะเป็นความหวังใหม่ครั้งสำคัญของเกมเมอร์ทั้งแฟนๆ ภาคเก่าที่รอติดตามและแฟนกลุ่มใหม่ที่กำลังโหยหาเกมที่แตกต่างออกไปจากเกมในท้องตลาดด้วยการปรับปรุงอันสำคัญในทุกจุดและบทเรียนที่ทีมงาน DICE ได้รับและประสบการณ์อีกหลายปีที่สร้างเสริมมา *Catalyst* ไม่น่าจะทำให้เกมเมอร์ที่รอคอยกันอยู่ต้องผิดหวัง ร่วมออกกอบกู้เสรีภาพของชาวเมืองและเป็นส่วนหนึ่งของการถือกำเนิดของนักวิ่งระดับตำนานนาม Faith กันได้ 25 พฤษภาคมนี้ครับ

ใครเป็นใครใน Catalyst



The Runners

เหล่านักวิ่งหรือ The Runners คือกลุ่มคนที่อยู่นอกเหนือระบบที่ทำหน้าที่สำคัญภายในเมือง เหล่า Runner นั้นไม่ขึ้นตรงและไม่เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม Conglomerate หรือกลุ่มบริษัทผู้ปกครองเมืองแตกต่างจากเหล่าประชาชนธรรมดาทั่วไป เหล่า Runner ใช้ชีวิตอยู่บนดาดฟ้ายอดตึกและมีความสนิทสนมใกล้ชิดกันอย่างมากภายในกลุ่ม สมาชิกแทบทุกคนจะรู้จักกัน อาชีพของ Runner คือการชิงและรับส่งสินค้าเป้าหมายหากผู้ว่าจ้างพร้อมจะจ่ายเงิน บริษัทยักษ์ใหญ่หลายรายต่างก็ใช้บริการของ Runner ในการส่งข้อมูลลับทางการค้า



The Conglomerate

กลุ่มสหพันธ์บริษัทยักษ์ใหญ่ผู้ปกครองที่แท้จริงของประเทศ Cascadia สมาชิกของกลุ่ม Conglomerate ประกอบด้วย 13 บริษัท โดยแต่ละแห่งบริหารงานด้วยครอบครัวหรือกลุ่มทุนเบื้องหลัง บริษัททั้ง 13 นั้นแท้จริงแล้วต่างอยู่ในวังวนของการแย่งชิงอำนาจและพยายามผลักดันตนเองให้ขึ้นมามีอำนาจเหนือกลุ่มอื่น ตัวอย่างของบริษัทในกลุ่ม Conglomerate คือ KrugerSec บริษัทรักษาความปลอดภัยชื่อดัง Silvine Systems ผู้นำแห่งกลุ่มบริษัทเทคโนโลยี และ Elysium Corp แนวหน้าในเรื่องงานวิจัยทางการแพทย์และสุขภาพ



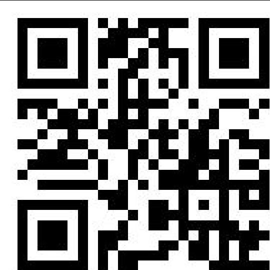
Black November

กลุ่มต่อต้านผู้พยายามล้มการปกครองของเหล่า Conglomerate นำโดยผู้นำชื่อ Rebecca Thane อดีตหัวหอกคนสำคัญในการประท้วงเพื่อเสรีภาพ แต่หลังเหตุการณ์ความรุนแรงในการประท้วงตอนเดือนพฤศจิกายนเมื่อ 20 ปีก่อน ซึ่งทำให้เกิดผู้เสียชีวิตรายหลาย Rebecca ก็ได้ก่อตั้งกลุ่มต่อต้านที่ตัดสินใจใช้ความรุนแรงเข้าต่อสู้กับ Conglomerate กลุ่ม Black November ใช้ทุกวิถีทางเพื่อล้มล้างการปกครองเดิมทั้งการสร้างความหวาดกลัวให้กับเหล่าบริษัทและการพยายามในการปลุกระดมประชาชน

ประเภท: Action
ผู้พัฒนา: Dambuster Studios
ผู้ผลิต: Deep Silver
ผู้จัดจำหน่าย: Steam
เว็บไซต์: www.homefront-game.com
กำหนดวางตลาด: 17 พฤษภาคม 2559

เรื่อง: Letterman FG

ชมเกมเพลย์ได้ที่นี่



HOMEFRONT THE REVOLUTION

สงครามกองโจรเพื่ออิสรภาพอเมริกันชน

ใกล้เข้ามาเรื่อยๆ แล้วนะครับสำหรับเกมฟอร์มใหญ่อย่าง *Homefront: The Revolution* ที่มีเกมเมอร์ติดตามกันเยอะทีเดียว ด้วยความน่าสนใจในหลายๆ ด้าน ทั้งเนื้อเรื่อง กราฟิก ระบบการเล่น ล้วนแต่ดูดีและน่าสัมผัสอย่างมาก ขั้นแรกขอเกริ่นนำที่เนื้อเรื่องอีกครั้งนะครับ เรื่องราวเกิดขึ้นในอนาคตอันใกล้ ปี 2029 หลังจากเหตุการณ์ใน *Homefront* ภาคแรกเป็นเวลา 2 ปี อเมริกาได้พ่ายแพ้ให้แก่กองทัพ Korean People's Army (KPA) แห่งเกาหลีที่ทั้งเข้มแข็งและโหดเหี้ยม ความรุนแรงเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจนเป็นเรื่องปกติไปแล้ว แต่ ณ มุมหนึ่งของ Philadelphia การรวมตัวเพื่อต่อต้านของอเมริกันชนกำลังก่อตัวขึ้น พวกเขากำลังเปิดฉากสงครามกองโจรเพื่อปลดแอก เพื่อให้ได้อิสรภาพกลับคืนมาอีกครั้งด้วยกำลังพล และศักยภาพที่ด้อยกว่ามาก พวกเขาจึงต้องต่อสู้ด้วยมันสมอง แทคติกต่างๆ การซุ่มโจมตี แทรกซึม ชิงคลังแสงของฝ่ายตรงข้าม เป็นยุทธวิธีที่ต้องนำออกมาใช้เพื่อชัยชนะ

กว่าจะมาเป็นเกมภาคนี้ได้ต้องฝ่ามรสุมมาไม่ใช่น้อย ในช่วงระยะเวลา 5 ปีที่ผ่านมา ทั้งการเปลี่ยนผู้จัดจำหน่ายจาก THQ มาเป็น Deep Silver เปลี่ยนทีมพัฒนาจาก Free Radical Design มาเป็น Crytek UK จนกระทั่งมาลงตัวที่ Dambuster Studios หนทางไม่ราบรื่นเอาซะเลย แต่ถึงเวลานี้ผลงานที่น่าพอใจกำลังจะได้มาถึงมือแฟนๆ แล้ว รูปแบบเกม FPS ในสไตล์ Open World ไม่ใช่เรื่องที่น่าตื่นเต้นอะไรมาก ปัจจุบันก็มีเกมแนวนี้อยู่กลาดเกลื่อนไปหมด แต่ *The Revolution* จะมีความน่าสนใจกว่าเกมอื่นยังไงมาดูกันครับ

Single Player และ Co-Op ที่เปี่ยมคุณภาพ

โหมดผู้เล่นเดี่ยวได้รับการรังสรรค์ขึ้นมาอย่างตั้งใจ โครงเรื่องหลักจะใช้เวลาในการเล่นประมาณ 20 ชั่วโมง อย่าเพิ่งคิดว่าจะจบเกมอย่างรวดเร็วแล้วก็ไม่มีอะไรทำ ตัวเกมมีเควสต์ย่อยให้ผู้เล่นได้ลุยกันแบบลืมเนื้อเรื่องหลักไปเลย แถมยังสามารถสร้างฐานที่มั่นเพื่อเอาไว้เรียกใช้งานกำลังเสริมเพื่อเพิ่มกำลังรบให้มากขึ้นได้ด้วย

แผนที่ของ Philadelphia จะถูกแบ่งออกเป็นสามโซน โซนสีแดงคือพื้นที่แห่งความหายนะ อาคารบ้านเรือนทั้งหลายพังทลายกลายเป็นเศษซาก คุณไม่สามารถหาอะไรได้จากที่นี่ยกเว้นแต่กองกำลัง KPA ที่ออกลาดตระเวนอยู่ทั่วไป เมื่อใดที่อยู่ที่นี่โอกาสที่จะโดนไล่ล่ากระหน่ำยิงสูงมาก, โซนสีเขียว เป็นเขตที่มีบ้านพักของนายทหารระดับสูง รวมไปถึงศูนย์บัญชาการต่างๆ มันมีของดีๆ อยู่มากมาย เหมาะแก่การจารกรรม แต่ก็มีการป้องกันที่ไม่ธรรมดา สุดท้าย โซนสีเหลือง เป็นที่พักอาศัยของประชากรที่ยังเหลือรอดอยู่ ซึ่งถูกปกครองอย่างเข้มงวดโดยทหาร KPA มันเป็นโซนที่มีประโยชน์ในการเสาะแสวงหาแนวร่วม แต่อย่าลืมว่าต้องเน้นการลอบเร้นอย่าให้พวก KPA รู้ตัวเด็ดขาด

เนื่องจากเกมมีพื้นที่หลายโซน รวมๆ แล้วก็กว้างใหญ่พอตัว การเดินทางด้วยเท้าจึงไม่ทันการ แต่ไม่ต้องห่วงเพราะมียานพาหนะให้ได้ใช้มากมาย ที่ได้ใช้แน่นอนคือรถมอเตอร์ไซค์ที่มีความคล่องตัวสูงมาก สามารถลัดเลาะเข้าไปตามซอกซอยหรือแม้แต่บนหลังคา ใช้หลบหนีศัตรูได้อย่างดี นอกจากนี้เรายังได้เห็นยานพาหนะอื่นๆ อีกหลายชนิด ทั้งรถทหาร Humvee, รถถัง และเฮลิคอปเตอร์ ถึงจะยังไม่มีข้อมูลเพิ่มเติมออกมาว่านอกจากมอเตอร์ไซค์แล้ว เกมจะอนุญาตให้ผู้เล่นใช้ยานพาหนะอะไรได้อีก แต่ก็เชื่อว่าต้องมีอย่างอื่นให้ขับกันได้อย่างแน่นอน

ส่วนโหมด Multiplayer เป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้อยู่แล้วสำหรับเกมแนวยิงกระจายแบบนี้ แต่ทางผู้พัฒนา Dambuster Studios มีแนวคิดเป็นของตัวเอง และต้องการสิ่งที่ไม่เหมือนใคร สำหรับเกม FPS ทั่วไปแล้วยังไงก็ต้องมีโหมด PVP ไว้ให้ผู้เล่นได้ไล่ยิงกันเอง แต่ไม่ใช่ใน *The Revolution* เกมนี้มีโหมดออนไลน์ Multiplayer อยู่แบบเดียวเท่านั้นคือการ



ถ้ารถถังโผล่มาเกะกะก็ต้องเจอเจ้านี่



อุปกรณ์แต่ละอย่างที่ติดตั้งลงไปจะมีผลต่อค่าสถิติของปืน

Co-Op ผู้เล่นอยู่ทีมเดียวกัน ร่วมมือกันต่อสู้กับ AI ที่รองรับผู้เล่น 4 คน รวมทีมเป็นฝ่ายต่อต้าน โดยโหมด Co-Op นี้จะแยกมาจากโหมด Single Player ไม่ได้รวมอยู่ในเนื้อเรื่อง เกมจะแบ่งออกเป็น Mission และในแต่ละ Mission ก็จะมีเป้าหมายหลายอย่าง ต้องใช้เวลาเล่นอย่างน้อยครึ่งชั่วโมงไปจนถึงหนึ่งชั่วโมง ในการเล่นผู้เล่นจะต้องสร้างตัวละครขึ้นมาใหม่ สามารถเลือกเพศ ความสามารถทางกายภาพ และอาชีพก่อนหน้าที่จะมาเป็นกองกำลังต่อต้านได้ด้วย ซึ่งตรงนี้แหละที่มีความพิเศษ เช่น ถ้าเคยมีอาชีพพยาบาลมาก่อน ก็ช่วยรักษาการบาดเจ็บให้เพื่อนๆ ได้ หรือเคยเป็นเทรนเนอร์ก็จะมีความสามารถในการวิ่งได้อึดกว่าคนอื่นๆ มีการเก็บค่า EXP และอัพ Skill Tree ได้อีกด้วย ช่วงเปิดตัวเกมในครั้งแรกมี 12 Mission และหลังจากนั้นก็จะมีตามออกมาอีก 12 ซึ่งจะเป็น DLC ให้โหลดกันฟรีๆ ได้เลย

หากคุณคิดว่า Co-Op ของเกมนี้ก็คงเหมือนเกมอื่นทั่วไป คุณอาจจะคิดผิดเนื่องจากระบบของ *The Revolution* นั้นไม่ธรรมดา ผู้เล่นสามารถทำสิ่งต่างๆ ได้มากมายในโลกเปิดกว้างแห่งนี้ ด้วย Guerilla Tool Kit (GTK) ที่มีลูกเล่นมากมาย เช่น คุณเก็บสะสมสิ่งของเหลือใช้ที่ดูไม่น่าจะมีประโยชน์อย่างเช่นตุ๊กตาหมี จากนั้นนำระเบิดมาซ่อนไว้ในตัวมัน ล่อให้พวก KPA มาตรวจสอบแล้วก็บึ้มมันซะ หรือรถบังคับวิทยุที่มีระเบิดติดตั้งไว้ด้วย ขับเข้าไปในกลุ่ม KPA แล้วจุดชนวน นี่แหละ Car Bomb รุ่นจิ๋ว เป็นไอเดียที่ดูแล้วน่าสนุกจริงๆ

เมื่อจัดการเคลียร์ศัตรูออกไปได้แล้ว เป้าหมายของคุณคือคลังแสง ที่นี่คือขุมทรัพย์ที่จะช่วยให้กำลังรบของเราแข็งแกร่งขึ้นอย่างมาก สำรวจให้ทั่วบริเวณ รับรองว่าคุณจะต้องได้ของดีๆ ติดไม้ติดมือมาอย่างแน่นอน ถึงจะไม่ได้อาวุธ แต่ก็ต้องมีอุปกรณ์ต่างๆ เช่น กล้องเล็งไว้ติดกับปืน Assault Rifle ซึ่งอุปกรณ์เหล่านี้จะออกมาแบบสุ่ม ยิ่งเล่นไปก็ยิ่งได้อุปกรณ์มากขึ้น และมีลุ้นว่าจะได้ของอะไรมาเพิ่ม ส่วนระเบิดนั้น ระเบิดขวด Molotov Cocktail ใช้งานได้ดีมากอยู่แล้ว หรือระเบิดพื้นฐานอื่นๆ ก็ดี แต่ถ้าอยากได้อะไรที่เหนือไปกว่านี้ก็สามารถปรับแต่งได้อีกมากมายด้วย GTK

ในการเล่น Co-Op หากผู้เล่นเกิดตายไปจะมีช่วงเวลาเล็กน้อยให้เพื่อนๆ ของคุณมาช่วยได้ แต่ถ้าไม่ทันคุณก็จะกำเนิดใหม่อีกครั้งเมื่อผ่านไปสู่ภารกิจถัดไป ซึ่งในความเป็นจริงแล้วการรอให้เพื่อนมาช่วยมักเป็นสิ่งที่ยาก เนื่องจากการต่อสู้ที่ดุเดือด จนปลีกตัวมาช่วยใครได้ยาก ถ้าไม่ได้อยู่ใกล้กันจริงๆ

บอกได้เลยว่าโหมด Co-Op ของเกมนี้น่าสนใจมากจริงๆ มันมีอะไรเจ๋งๆ ให้เห็นอยู่ตลอดเวลา มีความเป็น Open World จริงๆ มีอิสระในการเล่นสูงมาก ผู้เล่นสามารถเลือกทำการโจมตีได้หลายวิธีโดยไม่มีข้อจำกัด ซึ่งเป็นความสนุกของเกมนี้เลย แต่โดยรวมแล้วส่วนมากจะต้องอาศัยการซุ่มโจมตีมากกว่าและเน้นไปทางกลยุทธ์แทน เช่น ขึ้นไปซุ่มบนอาคารที่จะมีขบวนรถขนอาวุธของศัตรูผ่านมา ผู้เล่นแต่ละคนประจำตำแหน่งตามที่นัดแนะกันไว้ อาจเปิดฉากด้วย Sniper หรือขว้างระเบิดลงไป ผู้เล่นที่มีอุปกรณ์ในการ Hack ไป เตรียม Hack ป้อมปืนอัตโนมัติไว้ เมื่อทหาร KPA แตกตื่น



จัดการตัวละครได้ที่หน้านี้เลย ทั้งอาวุธ เครื่องแต่งกาย

> "*Homefront: The Revolution* เป็นเกมที่มีความคาดหวังค่อนข้างสูง แม้ว่าภาคก่อนจะทำไว้ไม่ดีนักก็ตาม"



ระเบิดขวดแบบดิบๆ นี่แหละได้ผลดีนัก



เมืองที่เคยมีแต่ความเจริญ เหลือเพียงซากเท่านั้น

ย้อนอดีตถึง Homefront ภาคแรก

Homefront ภาคแรกออกมาตั้งแต่ปี 2011 แต่ไม่ค่อยบูมเท่าไร ผู้จัดจำหน่ายเป็น Deep Silver แต่ผู้พัฒนาเป็น Kaos Studios, Digital Extremes เรื่องราวในเกมเป็นช่วงปี 2027 อเมริกาล่มสลาย เกาหลีทรงอำนาจ และเข้ายึดครองอเมริกา ผู้เล่นจึงต้องเข้าร่วมกลุ่มต่อต้าน เกมมีทั้ง Single และ Multiplayer แต่รวมๆ แล้วไม่โดดเด่นเท่าไร ใครอยากจะลองก็ยังหาซื้อได้ใน Steam ราคาไม่สูงมากครับ





ภารกิจใหม่พร้อมแล้ว ออกลุยกันเถอะ



ลอบเร้นยามค่ำคืน ได้อารมณ์ไปอีกแบบ

จากการโจมตีครั้งแรกของเรา พวกมันก็จะโดนป้อมปืนกราดยิงโดยไม่ได้ตั้งตัวซ้ำอีกจนแตกพ่ายไป อาวุธต่างๆ ก็ตกเป็นของเราอย่างง่ายดาย

ระบบโมดิฟายอาวุธสุดเทพ

ในเมื่อกองกำลังต่อต้านของเราถือกำเนิดขึ้นมาจากประชาชนคนธรรมดาที่ต้องการสู้เพื่ออิสรภาพ ไม่ใช่กำลังทหาร พวกเขาจึงมีเพียงอาวุธที่แสนกระจอกใช้งานเท่านั้น ซึ่งมันแตกต่างกับกองทัพ KPA ราวฟ้ากับเหว กองทัพแห่งเทคโนโลยีประสิทธิภาพสูง แต่เราเองก็มีสิทธิ์ใช้งานสิ่งเหล่านั้นได้ เพียงแค่มันต้องใช้เวลาในสะสมชิ้นส่วนต่างๆ เมื่อนำมาโมดิฟายปืน ซึ่งจุดนี้เป็นสิ่งที่น่าสนใจอีกอย่างของเกมนี้เลย

ในเกมอื่นอาจจะมีการปรับแต่งปืนได้ก่อนเข้าการต่อสู้ แต่แบบนั้นมันธรรมดาไป ใน *The Revolution* มันสุดยอดกว่านั้นมาก ในขณะที่คุณออกลุย สาดกระสุนกันอย่างเมามันส์แล้วเกิดไปเจอสถานการณ์ที่เปลี่ยนไป อยากจะติดอุปกรณ์เก็บเสียงเพื่อใช้ช่วยตัวประกันในเวลากลางคืน ติดกล้องเล็งเพื่อเก็บศัตรูที่อยู่ไกลๆ ติดกริปเพิ่มความเสถียรในการยิง หรือจะถอดเปลี่ยนทั้งชุดสไลด์เลยก็ยังได้ สามารถเปลี่ยนปืนพกให้กลายเป็นปืนกล เปลี่ยนปืนกลให้กลายเป็นเครื่องยิงลูกระเบิดได้ (ขนาดไม่ใช่ทหารมืออาชีพยังเก่งขนาดนี้!) การโมดิฟายได้อิสระแบบนี้มีประโยชน์อย่างมาก เหมือนกับการพกปืนไปครั้งเดียวหลายกระบอก แต่นี่เป็นเพียงการเปลี่ยนอุปกรณ์ ซึ่งมันทำได้อย่างรวดเร็วมากด้วย เรายังได้เห็นแอ็กชั่นในการเปลี่ยนอุปกรณ์ที่สมจริง และปืนแต่ละกระบอกก็สวยงาม รายละเอียดครบถ้วน มีอาวุธให้ใช้งานเยอะมาก ตั้งแต่ มีด, ปืนสั้น, Assault Rifle, Shotgun, Sniper ไปจนถึงเครื่องยิงจรวดที่สอยรถถังได้สบาย อีกทั้งยังสามารถเก็บกระสุนและอุปกรณ์ต่างๆ จากศพศัตรูได้ด้วย

Homefront: The Revolution เป็นเกมที่มีความคาดหวังค่อนข้างสูง แม้ว่าภาคก่อนจะทำไว้ไม่ดีนักก็ตาม ข้อมูลต่างๆ ที่ปล่อยออกมาถูกใจเกมเมอร์ผู้ชื่นชอบเกม FPS เป็นอย่างมาก ด้วยรูปแบบการเล่นที่มีความโดดเด่นไม่ซ้ำใคร กราฟิกอลังการ สวยงามอย่างมากด้วยพลัง CryEngine สภาพแวดล้อมที่ได้อารมณ์ของเมืองที่ล่มสลาย ไม่ละเลยแม้เพียงจุดเล็กๆ น้อยๆ ฉากปะทะเดือดสุดเร้าใจที่มีทั้งช่วงกลางวันและกลางคืน เอฟเฟ็กต์ระเบิดโครมคราม มันส์สะใจ สามารถเลือกแนวทางการเล่นได้หลากหลาย Single Player ที่น่าสนุก มีทั้งการลุยแหลกและลอบเร้นแทรกซึมในเวลากลางคืน แล้วยังมีเควสต์ย่อยให้ทำอีกเพียบ ระบบโมดิฟายอาวุธที่เหนือกว่าเกมไหนๆ เป็นจุดขายอีกอย่าง แล้วยังมี Guerilla Tool Kit ที่จะช่วยเพิ่มความสนุก เพิ่มทางเลือกในการเล่นได้อีกมากมาย

***Homefront: The Revolution* จะยอดเยี่ยมอย่างที่หวัง จะคุ้มค่าสมการรอคอยหรือไม่ กลางเดือนพฤษภาคมนี้เราจะได้รู้กัน พร้อมกันทั้งพีซี, PS4 และ Xbox One**

ประเภท: First Person Shooting **ผู้พัฒนา:** id Software **ผู้ผลิต:** Bethesda Softworks **ผู้จัดจำหน่าย:** Steam **เว็บไซต์:** doom.com **กำหนดวางตลาด:** 13 พฤษภาคม 2559

DOOM

ปลุกผีตำนานเจ้าแห่งเกมยิงทุกสถาบัน

ในหมู่ของคอเกม FPS รุ่นใหม่นั้น ชื่อของ *DOOM* อาจไม่ใช่อะไรที่คุ้นหูมากนัก มันเป็นเหมือนกับซากอารยธรรมโบราณก่อนการมาถึงของยุคเกมยิงโมเดิร์นซึ่งแม้ปัจจุบันก็ยังคงยึดหัวหาดแห่งความนิยมอยู่อย่างเหนียวแน่น คงต้องมีอายุอย่างน้อยๆ เหยียบเลข 20 ขึ้นไปจึงน่าจะพอระคายหูถึงมันมาบ้าง เพราะครั้งสุดท้ายที่ *DOOM* มาปรากฏแบบเป็นตัวเป็นตนให้เกมเมอร์ได้ยินยลชนิดเป็นรูปธรรมนั้นต้องย้อนกลับไปเมื่อสัก 12 ปีก่อน ในปี 2004 ที่ *DOOM 3* ได้ถูกปล่อยออกมาอาละวาดให้เหล่าแฟนๆ ได้สนุกสนานกันพร้อมเทคโนโลยีกราฟิกเอนจิ้น id Tech 3 อันเป็นที่ครั่นคร้ามตั้งแต่ก่อนเกมออกว่ามันน่าจะกินสเป็กหนักแน่ๆ เนื่องจากมันเป็นอะไรที่สวยสดงดงามมากๆ ในสมัยนั้น

อย่างไรก็ตาม แม้จะถือภาษีซีรีส์เกมดังระดับโลกมาตั้งแต่ประกาศสร้าง ทว่าเอาเข้าจริงๆ แล้ว ในปี 2004 *DOOM 3* ประสบความสำเร็จในระดับที่เกือบจะเรียกได้ว่า *"แค่เสมอตัว"* เท่านั้น เนื่องด้วยว่าในปีดังกล่าวคือยุคที่เรืองรองของชาวพีซีเกมเมอร์ยุคหนึ่งเลยทีเดียว และเมื่อเป็นเช่นนั้นมันจึงมีเกมระดับ "เยี่ยม-สุดยอด" พาเหรดออกมาถล่มตลาดกันให้ควั่ก ทว่าก็มีอยู่ 2 เกมซึ่งทำให้รัศมีความเจิดจรัสของ *DOOM 3* หมองลงไปถนัดตา เกมแรกคือ FPS จากทีมพัฒนาม้ามืดสัญชาติเยอรมันที่มาพร้อมฉากเกาะทะเลใต้กว้างไกลสุดลูกหูลูกตา *Far Cry* และอีกเกมคือ FPS ที่มาพร้อมความอินเตอร์แอคทีฟของเกมเพลย์รวมถึงโปรแกรมติดตั้งเกมผ่านอินเตอร์เน็ตหน้าตาแปลกประหลาดชื่อว่า Steam อย่าง *Half-Life 2* นั่นเอง

ซึ่งเมื่อลองนำทั้ง 3 เกมมาเทียบกันแบบปอนด์ต่อปอนด์ก็จะกระจ่างทันทีว่าเหตุใด *DOOM 3* ถึงได้กลายเป็น FPS เบอร์ 3 ในปีนั้นทั้งๆ ที่มันไม่ได้เป็นเกมที่แย่เลย ในทางกลับกันมันเป็นอีกหนึ่งงานระดับมาสเตอร์พีซเสียด้วยซ้ำ แต่เพราะสิ่งที่อีก 2 เกมขายก็คืออนาคตและความใหม่ของฟีเจอร์ซึ่งเกมเมอร์ไม่เคยได้พบเจอมาก่อน *Far Cry* กับเกมเพลย์โลกเปิดและกราฟิกสุดงามที่เร้ากระแสโละคอมพ์เก่าทิ้งกันตั้งแต่ต้นปี ส่วน *Half-Life 2* ยิ่งแทบไม่ต้องพูดถึงเพราะในปีนั้นนี่คือผลงานระดับพลิกวงการอย่างแท้จริง

ขณะที่ *DOOM* มีเพียงงานด้านกราฟิกที่โดดเด่นออกมาส่วนเกมเพลย์แม้จะเล่นได้สนุกแต่ก็ต้องยอมรับว่าในเรื่องความสดใหม่นั้นสู้อีก 2 เกมข้างต้นไม่ได้เลย...

ชื่อของ *DOOM* ค่อยๆ จางหายไปนับแต่ปีนั้น ส่วนทาง id เองก็หันไปปั้นเกมอื่นๆ นอกเหนือจาก *DOOM* ราวกับจงใจ แต่ก็ไม่มีเกมใดที่เฉียดเข้าใกล้ความสำเร็จของ *DOOM* แม้แต่น้อย กระทั่งเกมพี่เกมน้องอย่าง *Quake* เองก็ทำท่าจะดับตามไปเช่นกัน

ทั้งหมดอาจเป็นหนึ่งในเหตุผลสำคัญที่ส่งให้ *DOOM* เงียบหายไปหลายปี จวบจนวันนี้ที่วงการเกม FPS ดูจะซบเซาลงไปด้วยคอนเท้นท์เกมที่แลดูซ้ำๆ เดิมๆ ในระดับล้นตลาด Bethesda ในฐานะเจ้าของคนใหม่จึงไม่พลาดที่จะนำชื่อของ *DOOM* กลับมากู้สถานการณ์พร้อมผงาดเป็นเจ้าแห่งเกมเดินหน้ายิงอีกครั้ง ด้วยระบบเกมเพลย์ที่ย้อนคืนสู่รากเหง้าแห่งความสนุกที่แท้จริงของเกมแนว FPS....

ท่านผู้มีเกียรติทั้งหลาย... *"ขอต้อนรับสู่ความวายป่วง"* ของนรกแห่งห้วงอวกาศขบวนล่าสุดครับ!



ชมเทรลเลอร์เกมเพลย์ที่นี่

ก่อนที่นรกจะหวนกินกบาล

แต่ถึงจะจั่วหัวบทความเสียยืดยาวไว้แบบนั้น ทว่าอันที่จริงแล้วสาเหตุหลักๆ จริงๆ ที่ *DOOM* หายหน้าหายตาไป 10 กว่าปี นั่นก็เพราะมันมีปัญหาอย่างหนักในช่วงระหว่างพัฒนานั่นเองครับ

ทั้งนี้ในทีแรกนั้นตัวเกมเคยมีชื่อคร่าวๆ ว่า *DOOM 4* มาก่อน โดยคุณ John Carmack หัวหน้าทีมพัฒนา id Software ได้ประกาศใบ้เป็นนัยๆ ในงาน Quakecon ว่าตัวเกมกำลังเข้าสู่ช่วงโปรดักชั่นเมื่อวันที่ 7 พฤษภาคม ปี 2008 จากนั้นก็ตามด้วยคุณ Todd Hollenshead CEO ของ id Software ที่ออกมาเผยว่าเกมนี้จะมีส่วนคล้ายกับตัวเกมภาค 2 อย่าง *DOOM 2: Hell on Earth* เหตุการณ์ทั้งหมดของตัวเกมจะเกิดขึ้นบนโลก และจะมีเกมเพลย์ในรูปแบบที่ออกไปในทาง *DOOM* ภาคแรกฉบับดั้งเดิมเสียมากกว่าจะเน้นความหลอนแบบตอนภาค 3

ในเดือนสิงหาคมปีเดียวกันหรือก็คือ 3 เดือนให้หลังทาง Carmack ก็ออกสื่อมาให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับตัวเกมว่า *DOOM 4* นั้นจะดูดีมีกราฟิกงดงามกว่า *Rage* (อีกหนึ่งเกมที่ id Software

“เพราะหากจะเรียกเอาศรัทธาที่เสียไปคืนมา กับการเลือกทางนี้ก็ดูจะเข้าท่าอยู่ไม่หยอก”

● ปีศาจในเกมยังน่าเกลียดน่ากลัวเช่นเคย

● จ๊ะเอ๋! คิดถึงกันไหมน้อง!

● Hell Knight หนึ่งในมอนสเตอร์ที่โด่งดังที่สุดของซีรีส์

● พบกับ Cyber Demon หนึ่งในศัตรูที่หล่อที่สุดในภาค

พัฒนาอยู่ขณะนั้น) ประมาณ 3 เท่า และจะสามารถรันบนเครื่อง PS3 และ Xbox 360 ได้ที่ 30 FPS ขณะที่ตัวเกมเวอร์ชั่นพีซีจะสามารถรันได้ที่ 60 FPS หากสเป็กถึงบุญถึง

ปี 2009 ข้อมูลของ *DOOM 4* ยังมีอัพเดตกันอยู่เนืองๆ คราวนี้ CEO Todd Hollenshead บอกว่าระบบผู้เล่นหลายคนของ *DOOM 4* นั้นถูกแยกพัฒนาจากตัวเกมหลัก และอาจจะรันเฟรมเรตไปแตะระดับ 60 FPS ได้เลยทีเดียว อย่างไรก็ตาม John Carmack ได้โต้แย้งเรื่องดังกล่าวอย่างแข็งขัน

"ยัดผู้เล่น 30 คนเข้าไปนัวกันด้วยกราฟิกระดับนี้นี่ว่าบ้าแล้วนะ จะเอา 60 FPS อีกเหรอ? นรกชัดๆ"

ในช่วงเดือนเมษายนปีเดียวกัน Hollenshead ก็โผล่หน้ามาให้เหล่าเกมเมอร์ได้เห็นอีกครั้งพร้อมอัพเดตว่า *DOOM 4* ถูกพัฒนาไปไกลมากแล้ว และเมื่อถูกถามว่ามันคือภาคต่อจาก *DOOM 3* รีเปล่า? เขาก็ตอบว่าไม่ใช่ทั้งภาคต่อรีบูตก็ไม่ใช่ มันจะแตกต่างออกไปจากภาคก่อนๆ นิดหน่อย

อย่างไรก็ตามอีก 2 เดือนถัดมา Zenimax Media บริษัทแม่ของทาง Bethesda Softworks ก็ได้ซื้อทีมพัฒนา id Software เข้าสู่สังกัดและนับจากนี้ไปเกมทุกเกมของพวกเขาซึ่งนับรวมถึง *Rage* และ *Quake* ภาคหน้า ก็จะถูกจัดจำหน่ายโดยทาง Bethesda ทั้งหมด กับเรื่องนี้มองเผินๆ อาจจะไม่มีผลกับการพัฒนามากนัก แต่หลายๆ ฝ่ายก็เริ่มตั้งคำถามถึงการเปลี่ยนแปลงครั้งนี้แล้วว่าจะมีผลกับเกมมากน้อยเพียงไร

ในปี 2011 ที่งานประจำปีของทาง id Software อย่าง Quakecon คุณ Carmack ยังคงอัพเดตข่าวกับแฟนๆ อย่างต่อเนื่อง โดยบอกว่าตัวเกม *DOOM* ภาคนี้ถูกเขียนขึ้นโดยภาษาใหม่ที่เรียกว่า Super-Script ถึงตรงนี้หลายๆ คนยังคงเชื่อมั่นว่า *DOOM 4* กำลังจะมาพบพวกเขาในเร็ววัน กระนั้นอีก 2 ปีถัดมา ไม่มีใครจะคาดคิดเลยว่าโปรเจ็กต์ *DOOM 4* จะต้องพบกับหายนะ (Doom) เสียเองสมชื่อของมัน

เดือน 4 ปี 2013 ขณะที่ประเทศไทยสาดน้ำสงกรานต์กันอย่างเมามันส์นั้น

ทางเว็บไซต์จอมซอกแซกอย่าง Kotaku ก็ได้เผยแพร่บทความซึ่งพูดถึง *DOOM 4* ว่าติดอยู่ในวังวนการพัฒนาที่ล้มเหลวซ้ำแล้วซ้ำเล่า เนื่องจากการจัดการที่ผิดพลาด พร้อมแฉต่อว่าตัวเกมถูกโรลแบ็คกลับไปเป็นวุ้นและเริ่มพัฒนาใหม่จากศูนย์ตั้งแต่ปี 2011 แล้ว ซึ่งเจ้าเวอร์ชั่นใหม่นี้ก็ยังคงดูแย่และมีปัญหาไปทุกส่วนสัดอยู่ดีจนกระทั่งทางคุณ Tim Willits Creative Director จากทาง id Software ต้องออกมายอมรับกันกลางงาน Quakecon ปีเดียวกันถึงปัญหาที่เกิดขึ้นกับ *DOOM 4*

"ทุกๆ เกมล้วนมีตัวตน ทุกๆ เกมล้วนมีจิตวิญญาณ เมื่อคุณเล่น Rage คุณรับรู้ถึงมันได้ แต่สิ่งนี้ไม่เคยเกิดขึ้นกับ DOOM 4 มันไร้ทั้งจิตวิญญาณและไร้ซึ่งตัวตน"

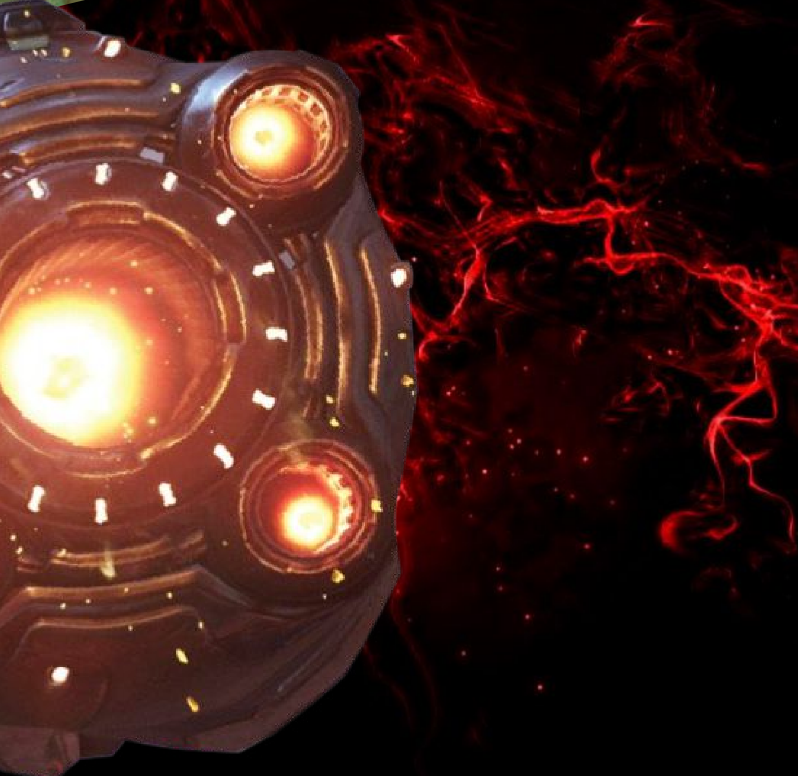
จากนั้นอีก 3 เดือนถัดมา คุณ John Carmack ผู้ร่วมก่อตั้ง id Software และสัญลักษณ์มีชีวิตของซีรีส์ *DOOM* ก็ประกาศลาออกจากทีมเพื่อไปลุยกับโปรเจ็กต์ที่ดูจะเข้าทางและทะเยอทะยานยิ่งกว่าการสร้างเกมเกมหนึ่งซึ่งก็คือ Oculus Rift นั่นเอง ปิดฉากขวบปีอันแสนดำมืดของ *DOOM* ได้กระชากใจแฟนๆ เป็นที่สุด

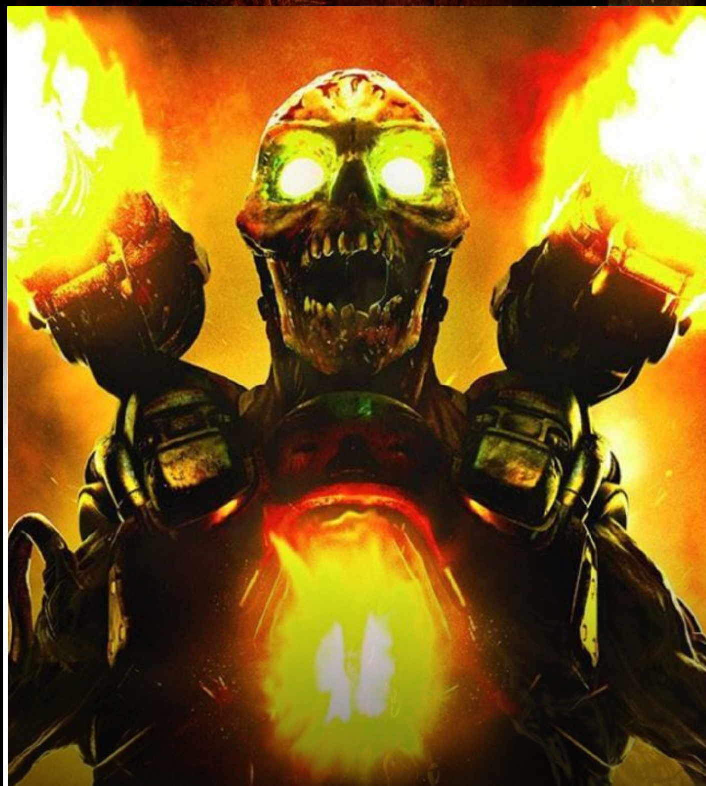


● สวัสดีนี่เราเอง พร้อมจะตายรึยังหนุ่มๆ!

● บรรยากาศภายในเกมดูหลอนๆ ระทึกขวัญ







เมื่อเดินมาผิดทาง การหวนสู่จุดเริ่มต้นนั้นจำเป็นยิ่ง

หลังถูกหลายต่อหลายฝ่ายพิจารณาถึงความล้มเหลวระหว่างพัฒนาโดยดุษฎี *DOOM 4* ถูกส่งเข้าสู่กระบวนการพัฒนาเกมใหม่คือร่างคอนเซ็ปต์เกมกันตั้งแต่ต้นอีกครั้ง ด้วยการโฟกัสจากทีมงานทุกฝ่ายที่มากมายยิ่งกว่าเดิม เนื่องจากมีบทเรียนที่ไม่อยากพลาดกันอีก กระทั่งปี 2014 ภายในงาน E3 2014 เกมของพวกเขาก็ถูกเปิดตัวด้วยทีเซอร์อีกครั้ง ทว่าคราวนี้กลับมาในชื่อ *DOOM* เพียวๆ ประหนึ่งว่าคราวนี้คือการเกิดใหม่ของซีรีส์อย่างแท้จริง

จะว่ารีเมคก็ไม่ใช่ รีบูตก็ไม่เชิง ดูเหมือนทีมงาน id Software แค่อยากให้งานของพวกเขากลับเป็นเกมแบบที่มันสมควรจะเป็น นั่นคือมอบความมันส์แบบนันสต็อปให้กับผู้เล่นทุกคนที่ได้สัมผัสอารมณ์เดียวกับตอนภาคแรกในยุคก่อน ที่ไม่ว่าคุณจะเจอปีศาจอะไร จุดประสงค์มีเพียงอย่างเดียวคือ *"ยิงให้เกลี้ยง"*

ในส่วนของทีมพัฒนา id Software แต่ละคนก็ดูจะมีคำนิยามถึงเกมเพลย์ภาคนี้กันมากมาย ตัวอย่างเช่น *"การเคลื่อนที่คือการป้องกันตัวที่เยี่ยมที่สุด"* ของ Brad Bramlett Producer โหมดผู้เล่นหลายคน ขณะที่ Hugo Martin

ระบบ Multiplayer ยุค 90 ในปี 2016

มีการเผยออกมาแล้วว่าระบบ Multiplayer ของเกม *DOOM* จะมี 6 โหมดให้ได้เล่นกัน ครึ่งหนึ่งในนั้นก็เป็นโหมดสามัญทั่วไปอย่าง Team Deathmatch, Domination และ Clan Arena ขณะที่อีก 3 โหมดที่เหลือก็ได้แก่

Soul Harvest - โหมดทีมแบบ 3v3 ที่เราต้องเก็บก้อนวิญญาณกลมๆ หลังสังหารผู้เล่นอีกฝ่ายลงได้เพื่อทำการสะสมคะแนน และในขณะเดียวกันหากเพื่อนร่วมทีมถูกสังหารเราก็ต้องรีบวิ่งไปเก็บวิญญาณเพื่อนร่วมทีมเพื่อไม่ให้อีกฝ่ายเก็บคะแนนไปได้นั่นเอง ซึ่งทีมใดสามารถเก็บวิญญาณได้ครบกำหนดก่อนก็จะเป็นฝ่ายชนะ

นอกจากนี้ผู้เล่นที่ถูกฆ่าเป็นคนแรกของโหมดก็จะดรอป Demon Rune ทำให้ผู้ที่เก็บไปสามารถแปลงร่างเป็นปีศาจสุดทรงพลังได้ โดยการอยู่ในร่างของปีศาจนั้นไม่มีเวลาใดๆ จำกัด และหากสามารถสังหารอีกฝ่ายได้ด้วยร่างปีศาจก็จะได้รับวิญญาณถึง 2 ดวง จากที่ปกติได้รับเพียงดวงเดียวเท่านั้น

Freeze Tag - อีกหนึ่งโหมดซึ่งจะแบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ทีม เมื่อคุณถูกอีกฝ่ายโจมตี แทนที่จะเท่งทึงคุณจะโดนแช่แข็งแทน มีเพียงเพื่อนร่วมทีมใกล้ๆ เท่านั้นที่จะช่วยละลายคุณจากสภาพแช่แข็งได้ ซึ่งแน่นอนว่าจะมีการไล่ล่ารวมถึงต่อต้านจากฝ่ายตรงข้ามด้วยเช่นกัน ดังนั้นจึงอาจพูดได้ว่าโหมด Freeze Tag นั้นคือโหมดที่เกี่ยวกับการไล่แช่แข็งอีกฝ่ายนั่นเอง

Warpath - โหมดรีแบรนด์ใหม่ของ King of the Hill ผู้เล่น 2 ทีมจะต้องพยายามชิงจุดยุทธศาสตร์ที่จะเคลื่อนตัวไปรอบๆ แผนที่มาครอบครองเป็นของตัวเองและรักษามันเอาไว้ไม่ให้อีกฝ่ายมายึดคืนไปได้ คิดว่าหลังจากยึดแล้วน่าจะต้องต้านรับอีกฝ่ายอยู่พักหนึ่งถึงจะได้รับชัยชนะในแมตช์นั้นๆ ครับ

นอกจากนี้ช่วงเดือนเมษายนที่ผ่านมาตัวเกม *DOOM* เองก็ได้มีการเปิดเวอร์ชั่น Beta ให้ผู้มีสิทธิ์ได้เข้าไปทดลองเล่นกันก่อนบ้างแล้ว ความเห็นส่วนใหญ่ก็บอกว่าเกมเร็วมาก และดูจะเหมาะกับการใช้เมาส์เล่นมากกว่าคอนโทรลเลอร์เพราะมันไวจริงๆ ทำเอานึกถึงเกมอย่าง *Quake* สมัยรุ่งเรืองขึ้นมาเลย เนื่องจากลักษณะการเล่นที่ให้อารมณ์คล้ายกันมาก ขณะที่ข้อเสียซึ่งแทบทุกคนพูดเป็นเสียงเดียวกันก็คือการที่ยิงโจมตีคู่ต่อสู้แล้วมีตัวเลขความเสียหายเด้งขึ้นเหมือนเกม RPG นี่แหละครับ เพราะมันหลุดจากความเป็น *DOOM* มากเกินไป และเหนือสิ่งอื่นใดคือมันเกะกะลูกตาและชวนหงุดหงิดเอามากๆ เลยทีเดียว

ตรงนี้ก็คงต้องมารอลุ้นกันแหละครับว่าพอถึงตอนเกมวางขายจริงๆ จะมีฟีเจอร์ให้เลือกปิดมัน หรือจะเลือกหั่นเจ้าเลขความเสียหายนี้ออกจากเกมไปได้เลยรึเปล่านะ?

● ดวงตาของฉันมันมืดมิด~

Art Director ก็บอกว่าเขาอยากให้ผู้เล่นรู้สึกราวกับได้สวมบท *"บรูซ ลี ผู้แบกปืนลูกซองและเคลื่อนที่ด้วยสเก็ตบอร์ด"* ส่วนประโยคที่ว่า *"หยุดนิ่งคือเท่งทึง"* นั้นก็มาจาก Marty Stratton Executive Producer ของเกม

"ใน DOOM คุณจะต้องเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลาและอย่าหยุดนิ่ง สิ่งนี้ติดตรึงฝังแน่นอยู่ในทุกส่วนที่เราตัดสินใจทำลงไป"

สภาพของทีมงาน id Software หลังจากผ่านขวบปีที่ทั้งล้มเหลวและว่างเปล่า พวกเขาต้องตั้งคำถามกับตัวเองอย่างหนักว่าจะทำอย่างไรให้ *DOOM* ไม่ใช่แค่กลับมาทว่าต้องสามารถผงาดง้ำค้ำโลกเกมได้อีกครั้ง แถมยังในโลกที่เต็มไปด้วยเกม FPS ซึ่งล้วนได้รับ DNA และแรงบันดาลใจส่วนหนึ่งจาก *DOOM* ฉบับดั้งเดิมมาตั้งแต่ปี 1993 ชนิดเกลื่อนตลาด

หนึ่งในคำตอบที่ถูกกลั่นออกมาก็คือการเพลย์เซฟด้วยการไม่พยายามไปบิดของเดิมๆ ให้ผิดรูป และเลือกจะใช้วัตถุดิบซึ่งเหล่าแฟนๆ เดนตายคุ้นเคยมาปรุงแต่งเป็นเกม *DOOM* ที่จะสนองความเสี้ยนกระสันของแฟนๆ อีกครั้ง ตัวอย่างเช่นการที่ตัวเกมไม่มีระบบฟื้นพลังอัตโนมัติเมื่อยืนอยู่นิ่งๆ, ตัดการเล่นในเชิงลอบเร้นทิ้งไปเพราะขัดกับอารมณ์เกมโดยรวมที่เน้นความไวเป็นหลัก รวมถึงการมีระบบ Multiplayer ที่จะทำให้คุณหวนนึกถึงยุคทองของเกมแนวนี้เมื่อครั้งวันวาน

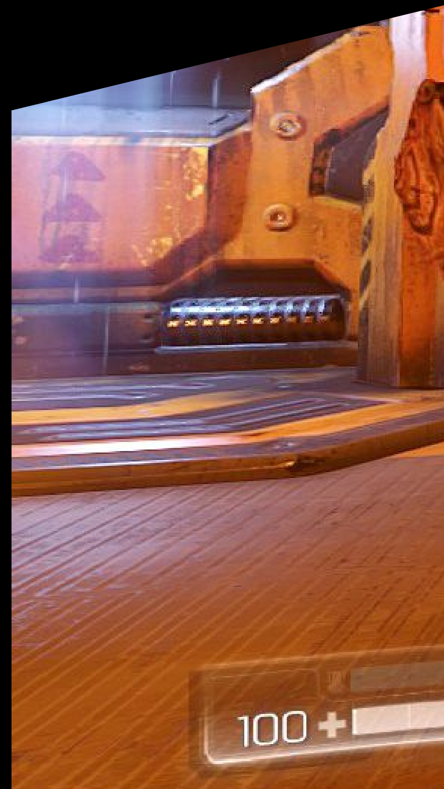
เพราะหากจะเรียกเอาศรัทธาที่เสียไปคืนมา กับการเลือกทางนี้ก็ดูจะเข้าท่าอยู่ไม่หยอก

"พวกเราจะไม่ยัดสิ่งต่างๆ เข้าไปในเกมเพียงเพราะว่ามันเคยมีสิ่งนั้นๆ ในอดีต เราจะพิจารณาถึงความเป็นไปได้ทางประวัติศาสตร์ของตัวเกมด้วย และก็เช่นกันว่าหากจะมีสิ่งใดอยู่ในเกมมันก็ต้องมีความต้องการจากทางเราเช่นกัน หาใช่แค่มีเพราะควรมีแน่นอน"

ทางทีมพัฒนายืนยันว่าเมื่อคุณเล่นเกม *DOOM* ภาคนี้ คุณก็จะรู้สึกคุ้นเคยกับมันในหลายๆ สิ่ง แบบว่าเมื่อเห็นปุ๊บก็จะมีอารมณ์ประมาณว่ายิ้มมุมปากเพราะเคยพบเจอกับเจ้าสิ่งนี้มาก่อนในอดีต กระนั้นก็ดูเหมือนคุณ Stratton และทีมงานของเขาก็มีความต้องการที่จะเตรียมบางอย่างไว้เซอร์ไพรส์เหล่าผู้เล่นเก่าๆ ของซีรีส์ให้ยังเกิดความรู้สึกถึงความ



● เอกลักษณ์อย่างหนึ่งของ DOMM ก็คือฉากที่ดูแล้วรู้สึกว่าร้อนนรกแบบนี้แหละ!







● และนี่... คือมนุษย์ผู้ชายในวันที่เมนส์มา... เดี๋ยวนะ

"DOOM คือหนึ่งในเกม FPS ที่ทรงอิทธิพลต่อเหล่าเกมเมอร์มากที่สุดในโลก"

"ใหม่" ของเกม ไม่แพ้ผู้เล่นใหม่เช่นกัน

ขอยกตัวอย่างเรื่องที่ว่าด้วยเจ้าปีศาจ Revenant ขาประจำของซีรีส์ *DOOM* ซึ่งเสนอหน้าโผล่มาให้เราซัลโวตะกั่วใส่ในทุกๆ ภาค อะไรนะ!? ไม่รู้จักหมอนี่งั้นเหรอ... เขาคือปีศาจโครงกระดูกตัวใหญ่ที่สามารถยิงมิสไซล์ได้จากปืนยิงจรวดซึ่งติดตั้งอยู่บริเวณหัวไหล่ ซึ่งถ้านับแค่ภาคเก่าๆ ละก็ที่อธิบายมานั่นคือรูปลักษณ์ซึ่งแฟนๆ หลายคนคงรู้จักมักจี่กันดี ทว่าดูเหมือนว่าในภาคนี้พี่แกจะพกเอา Jetpack มาเสริมความแกร่งให้กับตัวเองอีกด้วย และนี่แหละครับคือตัวอย่างความใหม่ในความคุ้นเคยที่พูดถึง

คุณรู้จักมันจาก *DOOM* ภาคเก่า แต่คราวนี้มันมาพร้อมกับของเล่นใหม่ที่คุณไม่เคยเจอมาก่อน

ปรัชญาข้างต้นเองนอกจากเหล่ามอนสเตอร์แล้วก็จะมีผลกับตัวอาวุธด้วยเช่นกัน แม้โดยหลักๆ แล้วพวกปืนผาหน้าไม้ที่คุณเห็นจากเทรลเลอร์ต่างๆ หนีไม่พ้นเหล่าปืนมหาชนทั้งหลายแหล่อย่าง ซูเปอร์ช็อตกัน, พลาสม่าไรเฟิล, ร็อกเก็ตลอนเชอร์ หรือพิเศษหน่อยก็ BFG สมบัติเฉพาะประจำซีรีส์





● มอนสเตอร์ใหม่ๆ ก็มีนะ



อย่างไรก็ตามใน *DOOM* ภาคนี้ปืนทุกกระบอกจะมี Alt-Fire หรือการยิงอีกแบบทั้งหมด เช่นเดียวกับการที่ทาง id Software จะอนุญาตให้ผู้เล่นสามารถปรับแต่งอาวุธได้ด้วยอุปกรณ์เสริมชนิดต่างๆ ซึ่งคุณสามารถหาเก็บได้ในโหมดแคมเปญ ดังนั้นเราจะเห็นได้ว่าถึงพวกเขาจะเลือกเดินหมากภาคนี้ด้วยของเดิมๆ ที่คุ้นเคยเป็นหลัก ทว่ามันก็ไม่ใช่การ Copy และ Paste แต่อย่างใด ไม่ใกล้เคียงเลยแม้แต่น้อย

Stratton บอกว่ามีฟีเจอร์ใหม่มากมายก่ายกองที่เขาคิดว่ามันเวิร์คมากๆ ซึ่งถูกอัดเข้าไปในเกมภาคนี้ ที่เห็นชัดๆ คือความระห่ำหนักในอารมณ์ของเกมเพลย์ที่รุ่นพี่ของมันทั้ง 3 ภาคไม่เคยมี... หรือทำไม่เคยถึงพริกถึงขิงขนาดนี้ คุณจะไม่ได้รู้สึกว่าเป็นนาวิกโยธินตัวน้อยผู้ตัวสั่นงันงกท่ามกลางดงสัตว์ประหลาด และต้องการจะหนีให้พ้นจากอเวจีแห่งนี้โดยเร็วที่สุดอีกต่อไป แต่คราวนี้คุณจะเปรียบประหนึ่งนักล่าเจนสมรภูมิผู้สามารถวิ่งเข้าไปงัดกับ Hell Knight ด้วยหมัดแบบลุ่นๆ พร้อมความปรารถนาที่จะทำลายล้างนรกกลางอวกาศแห่งนี้อย่างจริงจัง

เลือดแดงฉานของมารร้ายจะเละเทะท่วมจอมอนิเตอร์กว่าที่เคย ฉากสังหารโหดเป็นกระบุงโกยถูกนำมาใส่ให้คุณได้ทดลองเข้าประชิดเหล่ามอนสเตอร์น้อยใหญ่และใช้มันออกมาด้วยความสะใจเหลือคณา เช่นว่าควักลูกตาอีกฝ่ายออกมาบีบให้เละแล้วต่อยยัดมันกลับไปที่เดิมอะไรเทือกนั้น หรือสะบัดเลื่อยไฟฟ้าผ่าศัตรูทุกตัวที่ขวางหน้าให้กลายเป็น 2 ท่อนก็ย่อมได้เช่นกัน การกระทำเหล่านี้นั้นทีมงานเรียกมันว่า Glory Kill โดยการทำ Glory Kill แต่ละครั้งนอกจากความสะใจ 100 ตีนถีบแล้ว ยังจะดรอปยาฟื้นพลังที่มีคุณภาพดีกว่าการสังหารศัตรูแบบใช้ปืนยิงธรรมดาสามัญอีกด้วย คาดเดาได้เลยว่าความโหดทะลักของ *DOOM* ภาคนี้จะทะลุปรอทสู่อีกขั้นอย่างแน่นอน

“SnapMap นั้นเป็นเหมือนเครื่องมือซึ่งถูกบิลท์อินในเกม”

● อ้าปากขนาดนี้...แปรงฟันบ้างก็ดีนะคุณ



คลังแสงถล่มนรก

เหล่าอาวุธด้านล่างนี้คืออาวุธซึ่งปรากฏให้ได้เล่นในโหมดผู้เล่นหลายคนเวอร์ชั่น Beta เมื่อเดือนเมษายนที่ผ่านมาครับ ลองไล่ๆ ดูแล้วก็เหมือนจะครบถ้วนกระบวนความดี ยกเว้นแต่อาวุธอันเปรียบประหนึ่งลายเซ็นของซีรีส์นี้อย่าง BFG ที่ไม่ได้โผล่มาให้ลอง โดยปืนแต่ละกระบอกส่วนใหญ่จะมีโหมดยิงพิเศษอยู่ด้วย ส่วนปืนใดจะทำอะไรได้บ้างนั้น ก็ลองไล่สายตาอ่านดูเลยครับ



Rocket Launcher - ปืนยิงจรวดซึ่งเราสามารถพบเห็นได้ในเกมยิงทั่วๆ ไป แต่ในเกมภาคนี้มีฟังก์ชั่นพิเศษคือเมื่อทำการยิงจรวดออกไป เราสามารถสั่งให้จรวดระเบิดก่อนกระทบเป้าหมายได้ด้วยการคลิกขวาอีกครั้งนั่นเอง



Plasma Rifle - ปืนที่จะยิงลูกบอลพลาสม่าเล็กๆ ออกโจมตีศัตรูอย่างต่อเนื่องพร้อมการยิงแบบพิเศษด้วยการปล่อยลูกบอลพลาสม่าออกมาแตกเพละอยู่บนพื้น กลายเป็นกับดักอันตรายที่สร้างความเสียหายแก่ผู้เดินผ่านได้ไม่น้อย



Super Shotgun - ลูกซองแฝดที่ไม่ได้เป็นอะไรไปมากกว่าลูกซองแฝดที่จะซัลโวกระสุนลูกปลายใส่ศัตรูครั้งละ 2 ดอกเน้นๆ ทว่าด้วยความเป็นลูกซองนั้นเองทำให้ปืนนี้คือปืนที่คุณจะต้องรีโหลดมันบ่อยอย่างไม่ต้องสงสัย



Vortex Rifle - คำจำกัดความสั้นๆ ของเจ้าปืนนี้ก็คือไรเฟิลซุ่มยิงนั่นแหละครับ ซูม เล็ง โป้งเดียวจอด ความแตกต่างจากไรเฟิลทั่วไปก็คือปืนนี้จะยิงกระสุนรูปแบบประจุไฟฟ้าออกไปทำลายร่างคู่ต่อสู้ครับ



Heavy Assault Rifle - ปืนกลหนักหน้าตาแปลกๆ ที่ราวกับหลุดมาจากจักรวาล Warhammer 40k แต่ความแปลกนั้นดูเหมือนจะหยุดอยู่เพียงภาพลักษณ์เท่านั้น เพราะรูปแบบการยิงก็ปืนกลหนักทั่วไปเน้นการกราดยิงไว้ก่อนโดนไม่โดนค่อยว่ากันอีกที



Gauss Cannon - ปืนใหญ่แม่เหล็กไฟฟ้าสุดแรง ที่หากพบเจอขอให้รีบเก็บมาใช้โดยไม่ลังเล แม้จะยิงได้ทีละนัด ทว่าปลายทางของกระสุนคือการระเบิดและสร้างความเสียหายแบบหมู่คณะ แต่ยิงให้แม่นล่ะ กระสุนมีแค่ 4 นัดเท่านั้น

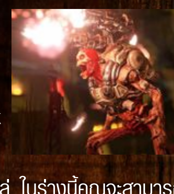


Lightning Gun - ปืนยิงกระแสไฟฟ้าแบบต่อเนื่อง ตอดทีละน้อยๆ แต่ยิงได้ยาวนานและระยะไกลใช้ได้อีกต่างหาก



Static Cannon - ปืนที่เข้ากับปรัชญาการพัฒนาของภาคนี้มากที่สุดครับ คือระหว่างวิ่งเจ้าปืนนี้ก็จะชาร์จพลังไปเรื่อยๆ ความรุนแรงของมันก็ระดับ 1 นัดกลับบ้านเก่าเลย แต่หากคุณหยุดอยู่กับที่พลังซึ่งชาร์จอยู่ก็จะลดลงแทนเพราะฉะนั้นบอกเลยว่าอย่าหยุดวิ่งนะครับ

Revenant - อันนี้ก็ไม่ใช่ปืนซะทีเดียวแต่มันเป็นพลังปีศาจที่เมื่อคุณเก็บได้ ก็จะกลายร่างเป็นปีศาจโครงกระดูกติด Jetpack และมีปืนยิงจรวด 2 กระบอกบริเวณหัวไหล่ ในร่างนี้คุณจะสามารถสังหารศัตรูได้อย่างง่ายดาย แต่หากคุณตายพลังก็จะตกลงพื้นและผู้เล่นใกล้ๆ ที่เก็บได้ก็จะกลายเป็น Revenant แทนนั่นเอง



กระนั้นก็ไม่ควรปฏิเสธการหมุนของโลกไปเสียหมด

ถึงจะพยายามขุดอดีตขึ้นมาผงาดขนาดไหน แต่ความเป็นไปในปัจจุบันก็ยากจะเมินมันเสียทั้งหมด บางอย่างที่ดูเข้าท่าเข้าทางก็ยังนำมาประยุกต์ใช้เพื่อทำให้มันเป็นเกมที่ดีขึ้นได้ เฉกเช่นที่พวกเขาเคยปฏิเสธ *DOOM 4* แต่ก็ยังมีบางฟีเจอร์จาก *DOOM 4* ซึ่งถูกนำมาใช้ใน *DOOM* ด้วยนั่นเอง

และเมื่อลองมองไปยัง FPS ร่วมสมัยหลายๆ เกมนั้นก็จะมีฟีเจอร์ที่เรียกได้ว่าไปไกลเกินกว่าจะเป็นเกมยิงธรรมดาแล้วทั้งสิ้น เช่น ระบบคราฟต์ เก็บสะสมไอเทม หรืออาร์ติแฟคบางอย่าง รวมถึงส่วนผสมความเป็น RPG ที่ถูกเพิ่มเข้ามาให้ตัวเกมมีมิติเกมเพลย์ที่ซับซ้อนขึ้น

"เราจะไม่ทำ Skill Tree ที่ใหญ่หรือดูซับซ้อนหรอกนะ แบบนั้นมันใช่ DOOM ซะที่ไหน แต่แน่นอน หากผู้เล่นต้องการปรับแต่งอาวุธให้เท่ขึ้น ทรงพลังขึ้น มีฟังก์ชั่นในการรับมือกับศัตรูหลากชนิดขึ้น ซึ่งจะส่งผลให้ตัวละครแกร่งขึ้น คุณจะได้สิ่งนั้น เพราะมันคือเรื่องใหญ่ที่เรากำลังพยายามพัฒนาให้ลงตัวที่สุด"

คุณ Stratton ยังเสริมอีกว่าระบบปรับแต่งอาวุธของเกมนี้คือการยกตัวอย่างที่ดีที่สุด เพราะแม้ผู้เล่นจะมีปืนที่ดีอยู่แล้ว แต่ก็ยังสามารถทำให้มันเยี่ยมยิ่งกว่าเก่าได้เรื่อยๆ จนท้ายที่สุดในตอนใกล้จะจบเกม ปืนธรรมดาๆ ของคุณอาจจะกลายเป็นของสุดยอดแบบที่ไม่อาจคาดถึงเลยก็เป็นได้

อย่างไรก็ตามการปรับแต่งกับเกม *DOOM* นั้นไม่ใช่อะไรที่ใหม่หมดจดเสียทีเดียว ทว่าก็ยังไม่เก่าคร่ำครึเช่นกัน เพราะแม้จนบัดนี้เกม *DOOM* ภาคแรกสุดก็ยังคงมี Mod ออกมาให้ทดลองเล่นกันอย่างต่อเนื่อง แม้จะผ่านมาเกือบๆ 30 ปีแล้วก็ตามตั้งแต่เกมวางจำหน่าย และกับ *DOOM* ภาคนี้ทีมพัฒนาก็ไม่ได้มองข้ามพลังและศักยภาพในการยืดอายุเกมของ Modder แต่อย่างใด เนื่องจากพวกเขาได้แนบโหมดสำหรับเหล่านักสร้างนักดัดแปลงมาไว้ในตัวเกมหลักด้วย ชื่อของโหมดดังกล่าวก็คือ SnapMap

ถามว่ามันทำอะไรได้? อธิบายง่ายๆ ก็คือเจ้า SnapMap นั้นเป็นเหมือนเครื่องมือซึ่งถูกบิลท์อินในเกม ผู้เล่นสามารถเข้าไปทำการแก้ไขแผนที่ต่างๆ ของโหมดผู้เล่นหลายคนหรือสร้างขึ้นมาใหม่ รวมถึงกำหนดกฎการเล่นของแผนที่นั้นๆ ในแบบฉบับของตัวเอง และแม้ว่า SnapMap จะเน้นการใช้งานง่ายสำหรับนักดัดแปลงมือใหม่เป็นหลัก แต่ก็ใช่ว่ามือเก๋าจะไม่หลงเหลือความท้าทายตามที่คุณ Stratton กล่าวทิ้งท้าย

"SnapMap คือความต้องการของเราที่จะเปิดโอกาสให้ทุกคนที่ซื้อเกมไปสามารถปรับแต่งเกมได้อย่างตามใจ ส่วนที่ผมชอบที่สุดเกี่ยวกับ SnapMap ก็คือทุกๆ คนจะมีข้อมูลที่ครบถ้วนอยู่แล้วกับเกมอื่นๆ เมื่อคุณทำการสร้างฉากใหม่, แก้ไขเท็กซ์เจอร์ หรืออะไรก็ตามที่เป็นการ Mod มัน หากคุณทำเสร็จเรียบร้อย ก็ต้องแชร์ผลงานให้คนอื่นนำไปใช้เพื่อหาฟีดแบคจากคนลองใช้จริงด้วยการอัพโหลดไฟล์ดังกล่าว จากนั้นก็รอผู้ใช้คนอื่นๆ ดาวน์โหลดมันไปลองใช้ โดยจากจุดนี้พูดกันตรงๆ เลยคือตัว Steam Workshop ทำให้อะไรต่อมิอะไรมันง่ายขึ้นจากอดีตมาก แต่ก็แค่นั้นแหละครับ ด้วย SnapMap คุณจะมีทุกอย่างในกำมือแบบครบถ้วนกระบวนความแต่แรก ซึ่งนั่นส่งให้งาน Mod ของคุณเร็วขึ้นกว่าเดิมเยอะ"



● ศัตรูภาคนี้จะเข้ามารุมคุณระดับน้องๆ Serious Sam เลย

พร้อมกลับสู่สังเวียน FPS อีกครั้ง

ในยุค 90 นั้นแน่นอนว่า *DOOM* คือหนึ่งในเกม FPS ที่ทรงอิทธิพลต่อเหล่าเกมเมอร์มากที่สุดในโลก แม้ว่าหลายปีให้หลังจะเสียบัลลังก์ให้เกมรุ่นหลานอย่าง *Call of Duty* แต่กระนั้นชื่อชั้นของ *DOOM* ก็ยังคงแบกรับความเป็นเจ้าตำรับ FPS จากโบราณกาล เกม FPS ตั้งแต่อดีตจวบจนปัจจุบันยันอนาคตล้วนมี DNA ของ *DOOM* ไหลเวียนอยู่ภายในไม่มากก็น้อย

และการที่ทาง id Software เลือกจะโยน *DOOM 4* ลงถังขยะพร้อมบูรณะความเป็น *DOOM* ขึ้นมาใหม่อย่างหมดจด ก็สามารถบอกเป็นนัยๆ กับผู้เล่นอย่างเราๆ ได้ว่างานนี้พวกเขาไม่ได้มาเล่นๆ ทว่าพร้อมจะกระโจนเข้าสู่สงคราม FPS ชนิดเต็มตัวอีกครั้งหลังจากห่างหายไปร่วม 10 กว่าปี

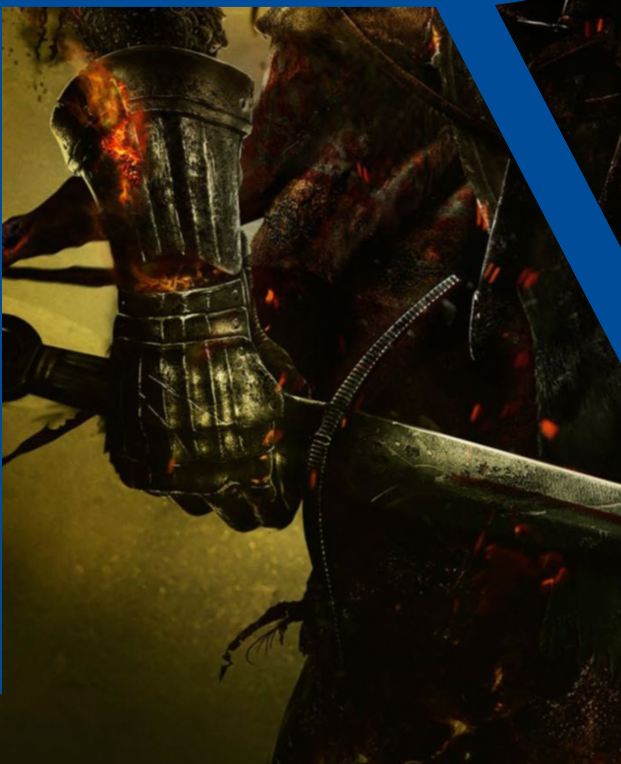
มันอาจไม่ใช่เกมที่มีความสมจริง ทั้งยังอาจไม่ใช่เกมที่เล่นได้ทุกคน แต่จากที่ได้เห็นผมสามารถสัมผัสได้ถึงความตั้งใจของทีมงานที่พยายามจะนำชื่อ *DOOM* กลับมาติดตลาดอีกครั้ง แม้ในวันที่ไม่มีหัวเรือใหญ่อย่าง John Carmack อยู่คุมงานแล้วก็ตาม แต่จะทำสำเร็จหรือไม่นั้นศุกร์ที่ 13 พฤษภาคมนี้ได้รู้กันแน่นอนครับ!

เรื่อง: Dark_Librarian FG

● บอกแล้วใช่มั้ยว่าข้าไม่ได้ชื่อว่า Diablo!!!

REVIEW INTRO





56
DARK SOULS III

...บทส่งท้าย สาปร้าย
สุริยฆาต...

CONTENTS




สู้ไม่ไหวก็เรียกเพื่อนมาช่วยได้ ไม่ผิดกติกา



DARK SOULS III

สู่บทอวสานของเกมหฤโหดจากความมืด

เรื่อง: Kanann FG

ประเภท: Action RPG
ผู้พัฒนา: FromSoftware, Inc.
ผู้ผลิต: FromSoftware, Inc., BANDAI NAMCO Entertainment
ผู้จัดจำหน่าย: Steam
เครื่องที่ต้องการ: Intel Core i3-2100 / AMD® FX-6300 4GB RAM NVIDIA GeForce GTX 750 Ti / ATI Radeon HD 7950 HDD 25GB

คะแนน 9.0

ข้อดี: กราฟิกเวอร์ชั่นพีซีค่อนข้างจัดเต็ม, เล่นแล้วไม่เบื่อ, เกมเพลย์หลากหลาย, PvP ก็มันส์, เพลงประกอบตอนสู้บอสอลังการเกินห้ามใจ

ข้อเสีย: อาจจะดูยากเกินไปจนผู้เล่นที่ไม่คุ้นเคยกับเกมที่เล่นแล้วอาจต้องตายต้องแพ้บ่อยๆ จนรู้สึกท้อแท้, แผนที่แอเรียต่างๆ ของเกมอาจจะไม่เยอะหรือใหญ่โตเท่าภาคก่อนๆ

โดยรวม: นี่คือเกมแห่งปีสำหรับผมอย่างไม่ต้องสงสัยเลย หากใครที่เป็นแฟนพันธุ์แท้ อย่าช้ารีบซื้อมาเล่นโดยด่วน หากใครกำลังมองหาเกมที่ท้าทายความสามารถ *Dark Souls III* คือคำตอบอย่างไม่ต้องสงสัยครับ

นี่คือเกม Action RPG ประเภทที่พลาดทีตาย โดนศัตรูตบสองทีตาย จ้องหน้าบอสเฉยๆ อยู่ดีๆ วินาทีถัดมา อ้าว! ตายแล้ว ต้องเล่นกันแบบกดดันตัวเองหน่อย (บอกเลยว่าห้ามเดินชิลๆ เด็ดขาด) เพราะความตายอยู่กับคุณทุกย่างก้าวจริงๆ แถมหลังจากตายแล้วเกมยังลงโทษด้วยการเอา Souls ที่ทำหน้าที่ทั้งเงิน + EXP ในเกมไว้ที่จุดที่เราตาย ต้องเดินจากจุดเซฟ (Bonfire) มาเก็บเอง ระหว่างเดินไปเก็บถ้าพลาดตายอีกก็หายหมด ซึ่งตรงจุดนี้คือจุดสกัดดาวรุ่งคนเล่นใหม่ที่ถ้ารับไม่ได้ก็คงต้องเลิกเล่นไป ณ ตรงนี้เลย

ซึ่งถ้าผ่านมันมาได้และได้รู้ว่าเราตายเพราะพลาดตรงไหน (ตายบ่อยนี่เรื่องปกติ) รู้ว่าฉากที่เราเล่นอยู่ในขณะนั้นมีรูปแบบอย่างไร รู้จักสู้ศัตรูแบบมีชั้นเชิงและกลยุทธ์มากกว่านี้ บริหารจัดการ Souls ที่เรามีอย่างถูกต้อง หรือเริ่มที่จะเข้าใจแนวทางกับกติกาและกลไกของเกม คุณก็จะเริ่มรู้สึกว่า "เกมมันเล่นได้" และแน่นอนว่า "มันสนุกมากด้วย"

ขอยืนยันด้วยเกียรติของลูกเสือเลย


ฉากอลังการงานสร้าง


แม้อัศวินตัวนี้จะไม่ใช่บอสก็อย่าได้ประมาทเด็ดขาด

ว่าตัวผมเองจัดเป็นประเภทคนมีฝีมือเล่นเกมเข้าขั้น "ห่วยแตก" คนหนึ่ง เล่นเกมยิงๆ ไม่เคยได้ Rank เล่นเกมไฟท์ติ้งไม่เคยชนะ แต่สำหรับ *Dark Souls* ที่ไม่ต้องไปแข่งกับใคร ถ้าทราบว่าจังหวะไหนต้องกลิ้งหลบ จังหวะไหนต้องยกโล่ขึ้นมากัน จังหวะไหนต้องฟัน หรือค้นพบว่าลองใช้ธนูหรือเวทมนตร์โกงศัตรูนิดหน่อย หรือถ้าไม่ไหวจริงๆ ก็เรียกผู้เล่นคนอื่นมาช่วยเอาดื้อๆ แบบนี้เป็นต้นก็สามารถจบได้ครับ

อาร์ตของเกมซีรีส์ *Souls* ก็ยังสวยเช่นเคย ปราสาท สถาปัตยกรรม เกราะ ศัตรู บอส ฯลฯ เสน่ห์ทุกอย่างอยู่ครบ งานทางด้านดีไซน์นี่เรียกได้ว่าอยู่ในระดับท็อปของวงการจริงๆ การออกแบบฉากเป็นการผสมผสานกันระหว่างภาค 1 และภาค 2 นั่นก็คือแม้ว่าแผนที่จะแยกออกมาตามจุดวาร์ปต่างๆ ไม่เชื่อมถึงกันหมด แต่ในแอเรียแต่ละแอเรียที่แยกออกมานั้นจะมีทางเชื่อมถึงกันและซับซ้อนชวนสนุกในการสำรวจค้นหาครับ



ส่วนตัวแล้วผมชอบทั้งภาค 1 และ 2 เพราะฉะนั้นภาค 3 ก็ไม่มีปัญหาครับ ในด้านเทคนิคผมเล่นทั้งของเวอร์ชั่น PlayStation 4 และพีซีเทียบกันดูทางคุณภาพของกราฟิกไม่ถือว่าต่างกันมากนัก ทางพีซีจะได้เปรียบกว่าคือเฟรมเรต 60 และจะไม่ตกถ้าคอมพ์สเป็กถึง (โน้ตบุ๊กก็ถึงนะ ผมก็เล่นแบบใช้เกมมิ่งโน้ตบุ๊กสเป็กกลางๆ ก็เล่นได้อยู่) แถมความละเอียดก็ปรับได้สูงสุดถึง 5k (5120x2880 16:9) ยืดหยุ่นกว่าของ PS4 ซึ่งอยู่ที่ 1080p เรียกได้ว่าทำมาโดยคิดถึงเวอร์ชั่นพีซีไว้ก่อนแล้ว ไม่ได้ทำคอนโซลก่อนแล้วพอร์ตมาทีหลังแบบที่หลายเกมชอบทำกัน เพราะฉะนั้นปัญหาทางด้านกราฟิกที่ผู้เล่นจะได้พบไม่ใช่ว่าสวยไม่สวย แต่จะเป็นแนวพวกบั๊กอะไรแบบนี้มากกว่า เช่น ศัตรูวิ่งจมลงไปในกำแพง กระโดดแล้วหายไปเลย เป็นต้น ถือว่าเรื่องเล็กน้อยครับ

เนื้อเรื่องก็ยังใช้วิธีการเล่าเหมือนเดิมครับคือเราต้องเก็บเล็กผสมน้อยกันเอาเอง ส่วนประเด็นหลักจะเป็นแค่ไปตามหา Lord of Cinder 5 คนกลับมานั่งบนบัลลังก์แล้วก็ บู้ม! ไม่สปอยล์!! NPC แต่ละตัวก็จะมีเควสต์ไลน์เป็นของตัวเอง ซึ่งเราจะทำก็ได้ไม่ทำก็ได้ บางคน (เช่นผม) ก็เป็นสายเก็บหมดทุกรายละเอียด เล่นกันไป 50-60 ชั่วโมง บางคนไม่สนหน้าอินทร์หน้าพรหม เล่นแบบเร่งเต็มสปีด 20-30 ชั่วโมงก็ไปจิ้มหัวหน้าใหญ่จบเกมแล้ว อันนี้แล้วแต่ความชอบใจ ซึ่งต้องขอสารภาพว่าตัวคนรีวิวไม่ได้เล่นซีรีส์ *Souls* เพราะสนใจเนื้อเรื่องหรือ Lore ของตัวเกมเท่าไรนัก รู้ไว้ก็ดี แต่จะไปตามอ่านในวิกิหรือดูจากช่อง YouTube (ช่อง VaatiVidya) เอาภายหลังเสียมากกว่า อันนี้ก็ขอบอกผู้เล่นใหม่ไว้เลยนะครับว่าถ้าไม่เข้าใจเนื้อเรื่องของเกมแนว *Souls* นั้นถือว่าปกติครับ ผู้สร้างเขาไม่ได้จะให้เข้าใจกันตั้งแต่แรกพบอยู่แล้ว ไปตามเก็บเอาเองจากบทสนทนาของ NPC พวกเควสต์ต่างๆ แล้วก็ที่สำคัญที่สุดคือการอ่านข้อมูลที่มาของไอเทม


หากอยากรู้เนื้อเรื่องภายในเกมจำเป็นต้องคุยกับ NPC เหล่านี้


ตัวใหญ่กว่าเรา 4 เท่าข้าก็ไม่กลัว


"ความตายคือจุดเริ่มต้น" นี่คือหัวใจของเกมนี้

ขอฟื้นพลังเป็ปติ...



แล้วก็นำทุกอย่างมานั่งปะติดปะต่อกันเอาเองโดยบางครั้งต้องใช้จินตนาการ (มโน?) ของผู้เล่นเข้าไปเชื่อมต่อด้วย ซึ่งเอกลักษณ์ของตัวเกมซีรีส์นี้ที่เป็นแบบนี้ โดยส่วนตัวอย่างที่บอกไปว่าเล่นเกมทุกเกมผมไม่สนเนื้อเรื่องมากอยากเล่นเอามันส์อย่างเดียว แต่มาทำตัวลึกลับๆ แบบนี้ก็สะกิดต่อมอยากรู้ของผมเหมือนกันนะ ชอบโดนท้าทายซะด้วย (555+)

ในเรื่องของซาวด์แทร็คของเกมนี้ส่วนใหญ่จะเน้นเงียบๆ เพลงในจุดที่เป็นที่พักของเราก็จะเน้นเปิดคลอไปเรื่อยๆ ให้สบายใจว่ายืนตรงนี้ไม่มีการตุ๋ยจนตายเกิดขึ้นแน่นอน ระหว่างเดินลุยในฉากต่างๆ ก็จะไม่มีเพลงประกอบเลยให้สมกับเป็นเกมที่เน้นระวังตัว สำรวจค้นหาแล้วไปเปิดดังลั่นอีกทีตอนสู้บอส เพลงสู้บอสก็อลังการมากกว่าเดิม เพราะภาคนี้บอสเน้นว่าจะต้องมีหลายร่างมีการเปลี่ยนแพทเทิร์นในการต่อสู้ พอเริ่มซีเรียสขึ้นก็ขึ้นเพลงใหม่อัพเกรดความอลังไปตามบอส เป็นต้น ต้องบอกเลยว่าชอบทุกเพลงในเกมนี้ครับ

ในส่วนของเกมเพลย์นั้น *Dark Souls III* นี่ผมอดไม่ได้จริงๆ ที่จะต้องไปเปรียบเทียบกับ *Bloodborne* (เกมซีรีส์ *Souls* เหมือนกัน แต่ลงเฉพาะเครื่อง PS4 และเน้นไปทางด้านความสยองขวัญและแอ็กชั่นรวดเร็วมากกว่า *Dark Souls*) ในภาคนี้จังหวะของเกมมันเร็วขึ้นตอนต่อสู้ การเคลื่อนไหวของตัวละคร (และศัตรู) ที่มีลีลามากขึ้น ยืดหยุ่นขึ้น โอเคละว่า *Dark Souls* ก็ยังมีการยกโล่ขึ้นมาป้องกัน หรือไปใส่เกราะหนักๆ ศัตรูตีแล้วยืนนิ่งได้ไม่กระเทือน เวทมนตร์กับธนูก็ยังโกงเกมได้เหมือนเดิม ธนูนี่เทพระดับเลโกลัสขึ้นมาก มีกลิ้งแล้วยิง ยิงรัว ยิงทีละหลายดอก โดนปรับจนน่าเล่นขึ้นเยอะมาก พร้อมกับการกลับมาของค่าพลังเวท (หลอดสีฟ้าที่อยู่ใต้ค่า HP) ที่หายไปนานตั้งแต่แต่สมัย *Demon's Souls* ซึ่งสำหรับ *Dark Souls III* มันคือค่า Focus Points (FP) ทำหน้าที่นอกจากจะเป็นทรัพยากรที่จำเป็นสำหรับการใช้เวทแล้ว คนต่อสู้ระยะประชิดก็ยังได้ใช้ด้วยจากระบบใหม่ล่าสุดคือ "Weapon Arts"

ตัวระบบ Weapon Arts คืออาวุธชนิดต่างๆ จะมีสกิลเป็นของตัวเองซึ่งถ้าใช้ไปก็คือ FP ลดเหมือนกับเวท ยกตัวอย่างง่ายๆ ก็คือพวกธนูที่บอกว่ายิงรัวได้ทีละหลายดอกกระจายๆ ได้ พวกนี้ใช้ FP ดาบซามูไรก็มีการเก็บเข้าฝักแล้วชักออกมาฟันศัตรูอย่างรวดเร็ว พวกขวานก็มีตะโกนเพิ่มพลังโจมตีให้ผู้เล่นชั่วขณะหนึ่ง เป็นต้น เพิ่มความหลากหลายให้แก่เกมเพลย์และให้คุณสมบัติพิเศษแก่อาวุธต่างๆ เวทมนตร์บางชนิดก็สามารถร่ายไปวิ่งไปได้แล้ว แถมมีให้เลือกใช้ปริมาณมากพอๆ กันกับ



แม้ว่าจะเป็นฉากแรกก็อย่าประมาทเด็ดขาด


บอสแต่ละตัวก็จะมีเอกลักษณ์ไม่เหมือนใคร

Praise the Sun

พวกอาวุธด้วย นับเป็นอีกหนึ่งระบบที่ผมชอบมากๆ ครับ

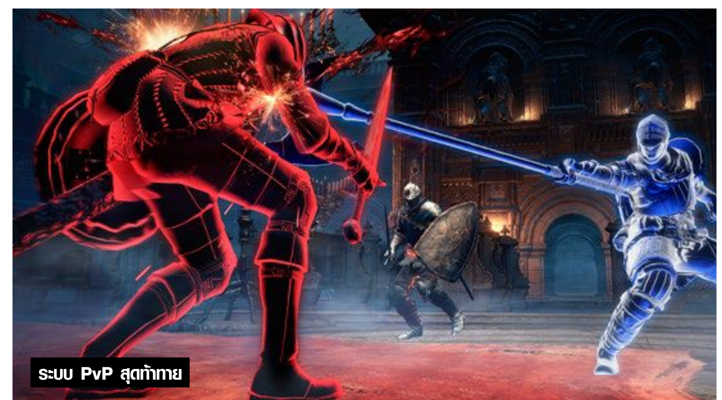
ส่วนตัวแล้วผมยังคงติดใจพวก Trick Weapon ใน *Bloodborne* มากกว่า มีแค่สิบกว่าอาวุธ แต่ละอาวุธก็มีวิธีเล่นที่แตกต่างกันไปแบบชัดเจน แต่ในส่วนของ *Dark Souls III* นี่แค่ครึ่งเกมก็เจออาวุธใหม่ๆ ไปหลายสิบอันแล้ว (แล้วก็เวทอีกหลายชนิด) เยอะมาก! เลือกเอาสไตล์ใครสไตล์มันเลย แต่เล่นไปก็คิดถึงดาบเลื่อยไป คืออันนั้นนอกจากฟันเร็วกว่าศัตรูแล้วยังแรงด้วย ใน *Dark Souls* ภาคนี้ รู้สึกว่าเราต้องช้ากว่าศัตรูเสี้ยววินาทีหนึ่งเป็นประจำสิน่า ไม่ต้องพูดถึงบอสเลยว่าจะตีเร็วกันไปไหน ไม่ได้ดวลกันมันส์ๆ เลย ถ้าจะเพลย์เซฟสุดต้องกลิ้งหลบหนึ่งครั้ง ตีหนึ่งที กลิ้งหลบหนึ่งครั้ง ตีหนึ่งทีตลอด ไม่ก็หนีไปไกลๆ แล้วใช้ธนูตอด (ตามประสาคนเล่นไม่เก่ง หุหุ...)

จุดที่แตกต่างจากภาคอื่นที่อยากจะพูดถึงอีกเรื่องหนึ่งก็คือ *Dark Souls III* มีขนาดฉากในแต่ละโซนเล็กลงครับ อันนี้เข้าใจมาว่าทางผู้สร้างเองจงใจจะให้เป็นแบบนี้คือ ตัวสเกลของแผนที่ที่เล็กลง แต่ในที่เล็กๆ นั้นมีอะไรซ่อนอยู่หรือมีศัตรูอยู่กันหนาแน่นขึ้น ทำให้ตอนเล่นรู้สึกว่าไปถึงตัวบอสเร็วกว่าที่เคยชิน ตัวทางลัดที่ทำหน้าที่ให้เราไปกลับระหว่างจุดสำคัญกับจุดเซฟหรือหน้าห้องบอสกับจุดเซฟก็อยู่ใกล้กันมากขึ้น จุดนี้ก็ทำให้ *Dark Souls III* แตกต่างจากภาคอื่นเล็กน้อย

ทางด้านการพัฒนาตัวละครก็เหมือนเดิม ค่าสเตตัสก็อัพตามที่คิดว่าดีก็แล้วกัน (สายประชิดก็ไป STR หรือ DEX เป็นต้น) ที่สำคัญจริงๆ คือการตีบวกอาวุธที่ตัวเองถนัดเสียมากกว่า แล้วก็ฝีมือในการเล่นเฉพาะตัวบวกความอดทนที่ว่าเกมนี้มันเน้นให้เราตายบ่อยๆ แล้วเรียนรู้จากจุดผิดพลาดว่าทำไมถึงตาย อย่ายอมแพ้ อาวุธนี้ไม่ได้ลองอันใหม่ อยากเล่นเวทแต่ค้นพบตัวเองทีหลังว่าชอบฟันมากกว่าก็เปลี่ยนไปมาได้อย่างอิสระ (ถ้าเผลออัพค่า INT เยอะไปแล้วเพราะตั้งใจว่าจะเล่นเวท ก็แก้ไขด้วยการทำอาวุธที่ใช้พลังเวทเป็นพลังโจมตีได้ครับ)

สรุป *Dark Souls III* เป็นเกมที่ดีมากๆ เกมหนึ่งที่ทั้งผู้เล่นเก่าและผู้เล่นใหม่น่าจะถูกใจ ถ้าคลิกกับมันหรือเข้าใจว่าไม่ได้ยากโหดร้ายกว่าที่คิด แถมมีความหลากหลายเล่นได้หลายแนวทาง ความลับเยอะ เล่นกี่รอบก็ไม่เบื่อเพราะเล่นได้หลากหลายแนวทางแล้วก็มีความท้าทายอยู่ทุกย่างก้าว นี่ยังไม่นับภาพสวย เพลงเพราะ เนื้อเรื่องลึกลับน่าค้นหาอีกนะครับ แค่เกมเพลย์อย่างเดียวก็โดนใจแล้ว "ซื้อมาเล่นเถอะครับ ไม่ผิดหวังแน่นอน"


Thief อีกหนึ่งสายอาชีพที่น่าสนใจไม่น้อย


ระบบ PvP สุดท้าทาย



เหล่านักแสดงในเกมนั้นให้เสียงพากย์และสีหน้าท่าทางตัวละครไว้อย่างดีเยี่ยม

QUANTUM BREAK

เกมสุดเยี่ยมที่ดันมาเจอการพอร์ตสุดแย่

เรื่อง: ณัฐวุฒิ อภิรัตน์วรากุล FG

ประเภท: Action Adventure
ผู้พัฒนา: Remedy
ผู้ผลิต: Microsoft
ผู้จัดจำหน่าย: Windows Store
เครื่องที่ต้องการ: Intel Core i5-4460, 2.70GHz หรือ AMD FX-6300, 8GB RAM, HDD Space 50GB, NVIDIA GeForce GTX 760 / AMD Radeon R7 260x

คะแนน 6.5

ข้อดี: ระบบการต่อสู้สนุกมากๆ, เนื้อหาตื่นเต้นน่าสนใจ, งานศิลป์ระดับเทพ, เป็นความพยายามในการผสานระหว่างเกมและซีรีส์ที่ทำออกมาได้น่าสนใจ

ข้อเสีย: ประสิทธิภาพต้อยต่ำ, ศัตรูมีน้อยชนิดและมีความท้าทายที่น้อย, ระบบ Windows Store ที่ตัวเกมใช้ย่ำแย่มากๆ

โดยรวม: *Quantum Break* มีส่วนผสมที่เกมชั้นเยี่ยมมี ทั้งเนื้อเรื่องที่น่าสนใจและระบบการเล่นที่สนุกสนาน หากประสิทธิภาพของตัวเกมได้รับการปรับปรุงนี่จะกลายเป็นเกมที่คอเกมแอ็กชั่นทุกคนควรหามาสัมผัส

ประกาศลงสู่แพลตฟอร์มพีซีกันแบบกะทันหันจนหลายคนแปลกใจกับว่าที่สุดยอดเกม Exclusive ของเครื่อง Xbox One นาม *Quantum Break* ผลงานการพัฒนาของยอดทีมระดับตำนานอีกหนึ่งทีมอย่าง Remedy แต่แม้ว่าตัวเกมจะมาพร้อมกับคุณภาพและเนื้อหาอัดแน่น แต่ประสิทธิภาพของตัวเกมบนพีซีก็มีอันทำให้เกมชั้นยอดเกมนี้ไปไม่ถึงฝั่งอย่างน่าเสียดาย

เนื้อหาใน *Quantum Break* จะพูดถึงการทดลองเกี่ยวกับเครื่องย้อนเวลาที่ผิดพลาด ส่งผลให้ "เวลา" กำลังจะเข้าสู่การล่มสลายและโลกจะต้องพบจุดจบ ผู้เล่นรับบทเป็นตัวเอกนาม Jack Joyce ที่ต้องหาทางยับยั้งหายนะครั้งนี้ โดยมีศัตรูตัวฉกาจเป็นเพื่อนรักนาม Paul Serene ที่พยายามขัดขวางพระเอกของเรา จุดเด่นในด้านเนื้อเรื่องของเกมคือการได้เห็นการเล่าเรื่องแบบล้ำๆ ที่เล่นกับการย้อนเวลา เราจะได้เห็นปมปริศนาต่างๆ ค่อยถูกคลี่คลาย ตัวเนื้อเรื่องนั้นน่าติดตามตั้งแต่ต้นจนจบและใครที่เป็นแฟนของเนื้อเรื่องแบบย้อนเวลาน่าจะชื่นชอบกันอย่างแน่นอน

ส่วนระบบการเล่นหลักของเกมจะเป็นเกมเดินยิงในมุมมองบุคคลที่สาม โดย Jack ตัวเอกจะมาพร้อมกับความสามารถพิเศษมากมาย คลื่นพลังเวลา การเคลื่อนที่ในพริบตา การเร่งความเร็ว การหยุดเวลา การต่อสู้ในเกมนั้นสนุกตื่นเต้นและเน้นการใช้พลังต่างๆ โดยเราจะไม่สามารถหลบอยู่หลังกำบังและเอาแต่สาดกระสุนใส่ศัตรูได้อย่างเดียว เราจะได้เห็นฉากและท่วงท่าเท่ๆ มากมาย หากนับแค่เรื่องระบบการต่อสู้แล้ว *Quantum Break* ทำออกมาได้ยอดเยี่ยมมากจนบางครั้งผมเสียดายที่ฉากต่อสู้ในเกมจบลงเร็วเกินไป


ในส่วนของซีรีส์แม้จะไม่ได้มีคุณภาพสูงแต่เนื้อหาก็ชวนให้คุณติดตาม

นอกจากการเล่นในส่วนของการต่อสู้ตัวเกมจะยังผสมความเป็นเกม Platform เข้ามาในบางฉากโดยเป็นการแก้ไขปริศนาเล็กๆ เพื่อหาทางไปต่อซึ่งโดยส่วนใหญ่ก็จะเป็นการใช้พลังเวลาของตัวเอก สลับกับการเดินสำรวจฉากเพื่อเก็บของซ่อนของสะสมหรือไอเทมซึ่งมีส่วนในการขยายเนื้อเรื่อง เช่น จดหมายของเหล่าตัวละครในเกม ป้ายข้อความต่างๆ และรวมไปถึงไอเทมเพื่อทำการอัพเกรดพลังของตัวเอก ซึ่งจุดนี้ Remedy ทำออกมาได้อย่างดีครับ ไอเทมต่างๆ มีความน่าสนใจและแม้ฉากในเกมจะเป็นเส้นตรงแต่ตัวฉากก็ถูกวางและออกแบบมาเป็นอย่างดี




การต่อสู้ในเกมจะเน้นความรวดเร็วและการใช้พลังให้ถูกจังหวะ

จุดเด่นอีกอย่างของตัวเกมคือเนื้อหาในฉาก Junction ซึ่งเป็นฉากทางเลือกสุดท้ายของแต่ละบท โดยในช่วงท้ายสุดของบทตัวเกมจะให้เราสวมบทเป็น Paul Serene ตัวร้ายหลักของเกม โดย Paul นั้นมีความสามารถในการมองเห็นอนาคตบางส่วน และผู้เล่นต้องตัดสินใจเลือกตัวเลือกที่จะส่งผลกระทบต่อตัวเกมในบทต่อๆ ไป อีกหนึ่งจุดเด่นของเกมนี้ คือทาง Remedy พยายามจะผสมสื่อวิดีโอเกมและหนังเข้าไว้ด้วยกัน แม้ผลลัพธ์สุดท้ายจะไม่ได้ออกมายอดเยี่ยมระดับโลกแต่ความพยายามของพวกเขาก็เกิดเป็นผลที่น่าสนใจ โดยหนังสั้นดังกล่าวจะมีความยาวราวๆ 20 นาทีในแต่ละตอน เนื้อหาในหนังจะเป็นเรื่องราวอีกฝั่งที่ดำเนินไปพร้อมกับเนื้อหาของ Jack ตัวเอก โดยตัวเลือกของผู้เล่นในเกมจะส่งผลต่อเนื้อหาในหนังไปด้วย และเหล่านักแสดงก็ทำหน้าที่ของตนได้อย่างดีและตัวหนังก็มีเนื้อหาที่น่าสนใจชวนให้ติดตามแม้จะไม่ได้มีคุณภาพสูงระดับหนัง Hollywood ก็ตาม แต่ความสนุกกับการได้เฝ้าดูผลของตัวเลือกที่เราเลือกก็สร้างความน่าสนใจได้ไม่น้อย จุดที่ต้องเน้นย้ำกันคือตัวไฟล์หนังนั้นไม่ได้ถูกโหลดมาพร้อมกับตัวเกมและบนพีซีการดูหนังนั้นจะใช้การ Stream มาเอา ทำให้ตัวหนังมีอาการกระตุกอยู่บ้างนิดๆ ครับ

มาถึงจุดที่ตัวเกมมาตกม้าตายแบบน่าเสียดาย นั่นคือประสิทธิภาพและงานภาพของตัวเกมที่ต่ำต้อยจนน่าใจหาย โดยเฉพาะหากคุณเป็นผู้ใช้งานการ์ดจอของค่าย NVIDIA ตัวเกมไม่สามารถทำเฟรมเรตไปถึง 60 เฟรมได้ ไม่ว่าเครื่องคุณจะแรงระดับไหน แถมความละเอียดในเกมนั้นก็ถูกล็อกไว้ที่ระดับ 720p และใช้การอัพสเกลเพื่อขยายภาพเอาผลที่ได้ก็คือภาพในเกมจะดูเบลอตลอดเวลา หากคุณนั่งเล่นเกมนี้บนจอคอมพ์ และตัวเกมก็มีอาการกระตุกเป็นระยะโดยไม่มีเหตุผล ซึ่งถือว่าน่าเสียดายมาก เพราะว่าเอฟเฟ็กต์และงานศิลป์ในเกมนี้งดงามมากๆ เลยทีเดียว

กับราคาค่าตัว 1,650 บาท และประสิทธิภาพการแสดงผลที่ต่ำก็ดูจะเป็นการยากที่จะแนะนำให้เพื่อนๆ หา *Quantum Break* มาเล่นกันในตอนนี้ หากตัวเกมได้รับการปรับปรุงนี่จะเป็นสุดยอดผลงานของ Remedy ที่สามารถขึ้นไปเทียบชั้นกับ *Max Payne* และ *Alan Wake* ได้อย่างสบายๆ แต่ตอนนี้แฟนๆ บนพีซีคงต้องรอกันไปอีกหน่อย และได้แต่หวังว่าตัวเกมจะได้รับการปรับปรุงครับ



เอฟเฟ็กต์แสงสีถูกใส่มาแบบจัดเต็ม



นอกจากการต่อสู้การปีนป่ายกระโดดไปมาก็เป็นอีกส่วนของเกม


ฉากต่อสู้ที่มันส์สะใจ

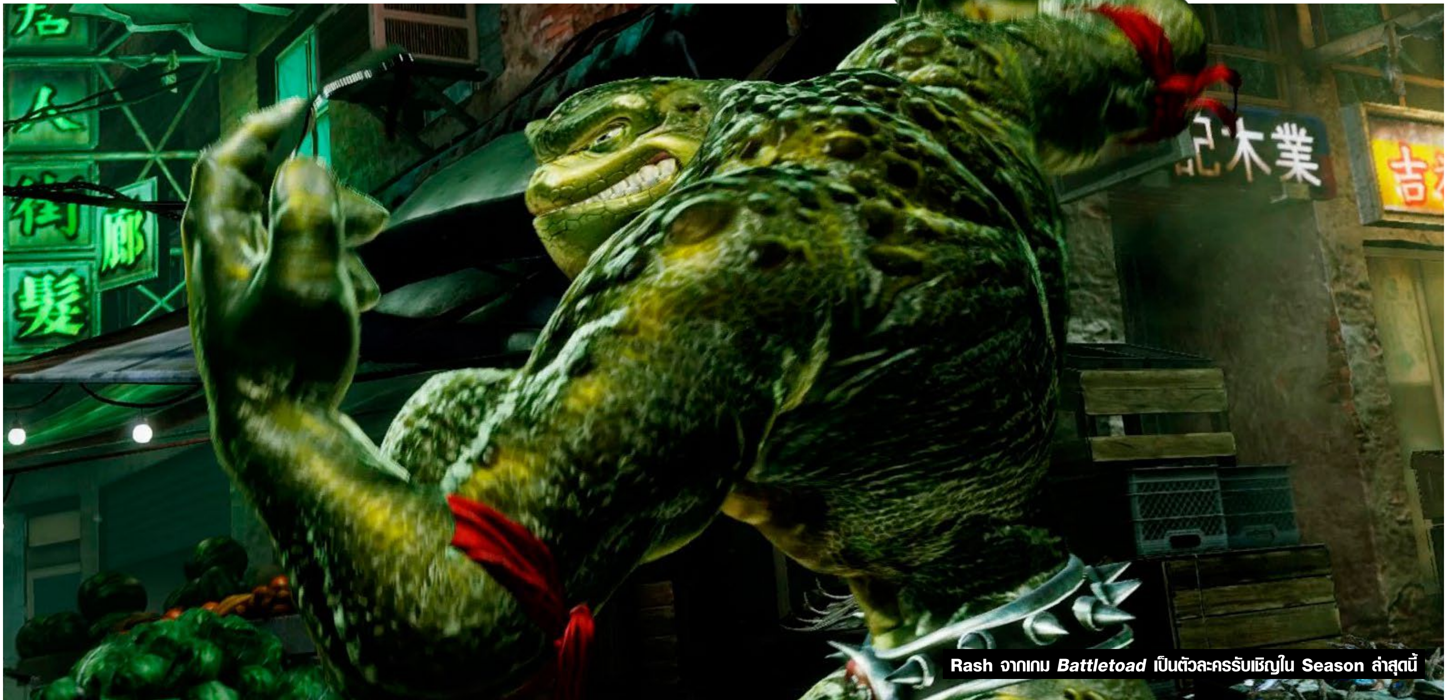


ฉากต่างๆ จะเต็มไปด้วยรายละเอียด (แม้จะเบลอไปหมดก็ตาม)

KILLER INSTINCT SEASON 3

ตำนานเกมต่อสู้เล่าใหม่ ผู้มีดีแต่ไม่ได้แสดงออก

เรื่อง: โจรปล้นใจ FG



Rash จากเกม *Battletoad* เป็นตัวละครรับเชิญใน Season ล่าสุดนี้

ประเภท: Fighting
ผู้พัฒนา: Microsoft Studio
ผู้ผลิต: Microsoft
ผู้จัดจำหน่าย: Windows Store
เครื่องที่ต้องการ: Intel Core i5-4670K 3.4GHz, RAM: 8GB, NVIDIA GeForce GTX 670, HDD Space 30GB, Windows 10

คะแนน 7.0

ข้อดี: ระบบการเล่นเข้าใจได้ง่ายและเล่นสนุก, กราฟิกสวยงาม, โหมดสอนเล่นที่ละเอียดมาก, เล่นได้ฟรี

ข้อเสีย: ห้องออนไลน์รกร้าง, ราคาเต็มแพงมาก, เอฟเฟ็กต์ของเกมที่เกินจำเป็น

โดยรวม: ถ้าไม่สนเรื่องออนไลน์และมีเพื่อนเล่นนอกระบบมากพอก็น่าพิจารณาเกมนี้อยู่บ้าง แต่ถ้าไม่ ก็ผ่านไปจะดีกว่าครับ

Killer Instinct เป็นเกมต่อสู้รุ่นเก่าที่เคยได้รับความนิยมอย่างมากในสมัยก่อน ก่อนที่จะหายไปและกลับมาเกิดใหม่อีกครั้งบนเครื่อง Xbox One เมื่อไม่กี่ปีก่อน ซึ่งยังคงจุดเด่นของเกมในเรื่องการต่อคอมโบสุดโหดชุดยาวๆ แบบถึงใจเช่นเดิม แต่ดูเหมือนว่าการมาของระบบพีซีนั้นจะติดปัญหาอยู่สักเล็กน้อย แม้จะถอดแบบมาได้สมบูรณ์มากก็ตาม

สิ่งแรกที่ควรรู้สำหรับ *Killer Instinct* คือ ตัวเกมจะเปิดให้เล่นแบบฟรีๆ พร้อมกับคอนเท้นท์ของเกมที่ครบถ้วนทุกอย่าง แต่ตัวละครที่มีให้เลือกเล่นจะมีแค่ Saberwolf ตัวเดียวเท่านั้น ซึ่งถ้าอยากเล่นให้ครบก็ต้องจ่ายเงินปลดล็อกใน Shop ซะก่อน (ราคาสำหรับตัวละครทั้ง 3 Season อยู่ที่ประมาณ 1,700 บาท) ซึ่งโหมดสอนการเล่นของเกมนี้นั้นเรียกได้ว่าสมบูรณ์แบบและสอนได้อย่างครบถ้วนมาก ทั้งการเล่นพื้นฐาน ระบบต่างๆ และการต่อคอมโบที่บอกหมดเปลือกชนิดที่ว่าถ้าคุณเล่นโหมดสอนจนครบก็สามารถออกไปเล่นกับเพื่อนหรือคนอื่นๆ ได้เลยเพราะละเอียดมากจริงๆ

ถึงแม้หน้าฉากของเกมนั้นจะดูเล่นได้ยาก แต่จริงๆ แล้วการต่อคอมโบของเกมนั้นง่ายดายมากๆ เพราะมีระบบ Auto Combo กดเพียงแค่ปุ่มต่อยหรือเตะในระดับเดียวกันซ้ำๆ หรือเปลี่ยน



สกัดคอมโบด้วยท่า Combo Breaker!!


คนกับกบเขายาว ใครจะอยู่ใครจะไป


แน่จริงก็มาเจอกัน


เอาบาทามหาภาพไปกิน



ใช้เหรียญทองซื้อของประดับให้กับตัวละครได้ด้วย

ตามใจชอบได้เรื่อยๆ จนกว่าจะถึงจุดที่กำหนด (จะมีเกจบอกด้านใต้ตัวเลขบอกจำนวนฮิตที่ทำได้) และแน่นอนว่าสำหรับเกมที่ต่อคอมโบกันโหดสลัดรัสเซียขนาดนี้ต้องมีระบบมาแก้ทาง นั่นคือการใช้ Combo Breaker นั่นเอง โดยเอาไว้ใช้ตอนที่ผู้เล่นกำลังถูกโจมตีอยู่ ซึ่งถ้ากดปุ่มต่อยและเตะสวนกลับไปในระดับที่เท่าๆ กันจะสามารถหยุดการโจมตีของคู่ต่อสู้ได้ แต่ถ้าหากกดพลาดก็จะถูกโจมตีหนักกว่าปกติแทน ส่วนที่เหลือนั้นก็จะคล้ายๆ กันกับเกมต่อสู้เกมอื่นๆ ซึ่งเข้าใจระบบการเล่นได้ไม่ยากเลย และโดยรวมแล้วนี่ถือเป็นเกมต่อสู้ที่ออกแบบมาได้ดี และเล่นสนุกมากเกมหนึ่งทีเดียวครับ

ถึงแม้จะทำระบบมาดี แต่จุดอ่อนที่สำคัญที่สุดยังคงเหมือนๆ กับเกมต่อสู้จากฝั่งตะวันตกเกมอื่นๆ นั่นคือระบบออนไลน์นั่นเอง ในระหว่างที่ผมเล่นเกมและก่อนที่จะมารีวิวนั้น ผมไม่สามารถหาคู่ต่อสู้เพื่อเล่นกันในระบบออนไลน์ได้เลยแม้แต่คนเดียว ขนาดจะชวนเพื่อนเล่นกันในระบบ Xbox Live เองยังทำได้อย่างยากลำบาก การ Login เข้าระบบยังคงเป็นปัญหาอยู่ หรือกระทั่งจะหาชื่อเพื่อนจากใน List ระหว่างเล่นก็ค่อนข้างติดขัดไม่น้อย แม้ระบบอะไรต่างๆ ในเกมจะดีมากก็ตาม แต่ถ้าหากไม่สามารถหาคนเล่นออนไลน์ก็ดูจะเป็นการเสียดายเงินไปสักหน่อย และกราฟิกในเกมถึงแม้จะมีความสวยงามมากๆ แต่ก็ดูจะรกไปหน่อยในบางจุดในเรื่องการใช้เอฟเฟ็กต์ของเกม อย่างเช่น สะเก็ดไฟและอื่นๆ ซึ่งถ้าเครื่องไม่แรงนี่มีสิทธิ์พังเพราะกระตุกได้ง่ายๆ เลยทีเดียว แม้จะมีตัวเลือกกราฟิกให้ปรับเยอะก็ตาม แต่ถ้าอยากจะเล่นเกมนี้ให้สบายใจก็ต้องใช้พีซีที่แรงๆ สักหน่อยถึงจะดีครับ

น่าเสียดายจริงๆ ที่ถึงแม้ผมจะชอบเกมนี้อยู่ไม่น้อย แต่ถ้าหาคนเล่นด้วยไม่ได้แบบนี้ถือว่าน่าเสียดาย โชคยังดีที่เกมนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ลองเล่นฟรีโดยไม่ต้องเสียเงินแบบเต็มจำนวน และยังมีแยกขายในราคาที่ทุกคนพอใจด้วยรวมไปถึงส่วนเสริมอื่นๆ ที่มีให้อย่างพวกสีของตัวละคร ฉากต่างๆ เป็นต้น (แม้จะแพงไปหน่อย) สำหรับผู้ใช้ Windows 10 ที่มีเพื่อนฝูงแวะเวียนมาเยี่ยมเยือนที่บ้านและชอบเล่นเกมร่วมกัน เกมนี้ก็เป็นตัวเลือกที่ดีถ้าคุณเบื่อ *Street Fighter V* แล้ว ซึ่งถ้าเป็นแบบนั้นก็น่าพิจารณาเกมนี้ไปอยู่ใน List สำหรับเล่นกับเพื่อนหลายๆ คนในงานปาร์ตี้อยู่นะครับ แต่ถ้าชอบเล่นออนไลน์แล้ว ตอนนี้ก็คงยังไม่ค่อยเหมาะเท่าไหร่ครับ


เห็นว่าเป็นผู้หญิงก็อย่ามาดูถูกกันนะ


เด็กน้อยคนนี้เป็นใครกันแน่นะ

ประเภท: Adventure
ผู้พัฒนา: Nude Maker
ผู้ผลิต: AGM PLAYISM
ผู้จัดจำหน่าย: Steam
เครื่องที่ต้องการ: Intel Dual-Core 2.4GHz, RAM 4GB, NVIDIA GeForce 8800GT, HDD Space 10GB

คะแนน 6.5

ข้อดี: เรื่องราวชวนติดตาม, การหลบหนีผีกรรไกรที่ตื่นเต้นดี, มีฉากจบฉากตายหลายแบบ

ข้อเสีย: มุมกล้องที่ตัดไปมายังดูไม่เหมาะสม, บรรยากาศโดยรวมไม่ค่อยหลอน, การควบคุมไม่ไหลลื่น, มีบั๊กหลายจุด

โดยรวม: จริงๆ แล้วมันเป็นเกมที่น่าสนุกนะถ้าพีถีพิถันกว่านี้และบั๊กต่างๆ หมดไป

NIGHTCRY

การกลับมาของผีกรรไกร ที่ออกจะน่าผิดหวังไปสักหน่อย

เรื่อง: Letterman FG

ในภาคนี้เหตุการณ์เกิดขึ้นบนเรือสำราญที่ชื่อว่า Oceanus ตัวเอกของเราเป็นผู้โชคร้ายที่เดินทางมากับเรือลำนี้ (ตัวละครที่เล่นได้มีหลายคน) อยู่ๆ ก็มีสิ่งลี้ลับซึ่งปรากฏตัวในรูปลักษณ์เงาดำคล้ายมนุษย์ และมีกรรไกรขนาดยักษ์เป็นอาวุธได้สังหารผู้คนบนเรือเสียชีวิตไปจำนวนมาก ผู้เล่นต้องพยายามเอาชีวิตรอดและไขปริศนาไปพร้อมๆ กัน

เกมนี้จึงถอดแบบการเล่นมาจาก *Clock Tower* ฉบับคลาสสิกมาเลย ตัวเกมเป็น Adventure แบบ Point and Click นะครับ ไม่ได้เป็นการใช้คีย์บอร์ดควบคุมตัวละครโดยตรง แต่ใช้การคลิกไปยังจุดที่ต้องการ มีปริศนาให้แก้มากมาย โดยอาศัยการสำรวจพื้นที่ เก็บของแล้วนำมาใช้ในจุดที่ถูกต้อง ถ้าใช้ไม่ถูกที่ถูกเวลาก็ไม่มีผลอะไร และไม่สามารถดำเนินเนื้อเรื่องหลักต่อไปได้ ซึ่งในขณะที่คุณกำลังวิ่งวนสำรวจฉากอยู่นั้น ไอ้เจ้าผีกรรไกรก็จะปรากฏตัวมาเป็นระยะพร้อมกับซาวด์ที่ตื่นเต้นขึ้นมาหน่อย แสดงว่ามันอยู่แถวๆ นั้นแหละที่นี้มันก็จะไล่ล่าคุณ คุณต้องพยายามวิ่งหนีมันให้ได้ ไม่ใช่แค่วิ่งเฉยๆ แต่ต้องหาทางเอาตัวรอดให้ได้ด้วย เช่น วิ่งไปหาที่ซ่อนตัว หรือเอาน้ำยาดับเพลิงฉีดไล่มันไป หรืออาจต้องอาศัยการคลิกรัวๆ เพื่อให้รอดพ้นสถานการณ์อันตรายมาให้ได้ โดยที่เราไม่สามารถฆ่ามันได้ (ทั้งหมดที่ว่าก็คือการชี้แล้วคลิก) แล้วถึงเวลามันก็จะโผล่ออกมาใหม่แบบนี้ล่ะครับ

ถึงแม้การเล่นจะดูโบราณและกราฟิกก็ไม่ได้งามมากนัก แต่ถ้าเกมขัดเกลาออกมาดีมันก็สนุกได้นะครับ แต่เสียดายที่มันไม่ได้เป็นแบบนั้นน่ะสิ บรรยากาศในเกมพยายามทำให้ชวนหลอน แต่ผมว่ามันชวนง่วงมากกว่า ซาวด์ประกอบจะตื่นเต้นก็เฉพาะตอนผีกรรไกรโผล่มาเท่านั้น ซึ่งช่วงที่ต้องวิ่งหนีหรือหาทางหลบมันก็สนุกดี แต่พอผีหายไปเกมก็กลับมาชวนง่วงเหมือนเดิม ไม่สามารถทำให้ผู้เล่นรู้สึกกดดันได้อย่างต่อเนื่อง บวกกับการที่เราต้องวิ่งวนไปมาเพื่อสำรวจหาของ ซึ่งมันไม่ใช่เรื่องง่ายเลย มุมมองมีการตัดไปตัดมาคล้ายๆ ใน *Resident Evil* แต่หลายครั้งที่มันสร้างความสับสน และน่ารำคาญบางทีก็ไปบดบังจุดที่กดสำรวจได้ทำให้รู้สึกหงุดหงิด การควบคุมยังขาดความคล่องตัว ส่วนเนื้อเรื่องนั้นจัดว่ามีความน่าติดตามและมีความลึกลับซับซ้อน มีฉากจบและความตายหลายแบบด้วย


ตามร่างกายศพมักจะมีของให้เก็บ


เข้ามาสิคุณยาย ลองน้ำยาดับเพลิงหน่อยเป็นไง

น่าเสียดายที่การกลับมาครั้งนี้ไม่น่าประทับใจอย่างที่คาดหวังไว้ ตัวเกมโดยรวมนั้นมีแนวทางที่โอเคแล้ว แต่ปัญหาคือมันเหมือนกับว่าเกมผ่านการขัดเกลามาได้ไม่ดีพอ ถ้าต่อไปมีการอัพเดตเรื่อยๆ เกมจะน่าเล่นมากกว่านี้ (ล่าสุดมีการอัพเดตให้กดปุ่ม Esc เพื่อออกมายังหน้าจอเมนูได้แล้ว และแก้บั๊กอื่นๆ ไปอีกหลายจุด) สำหรับแฟน *Clock Tower* หรือแฟนเกมแนว Adventure Horror ก็เป็นเกมที่พอเล่นได้ หรือจะรอซื้อช่วงลดราคาก็โอเคอยู่นะครับ


บอสตัวนี้เธอมาแต่หัว แต่ว่ามาหลายหัวนะ

DREADOUT: KEEPERS OF THE DARK

ลุ้นระทึก คนถ่ายผี! ที่ยังสนุกไม่เปลี่ยนแปลง

เรื่อง: Letterman FG

หลังจากในภาคแรกสาวนักเรียน ม.ปลายคนสวยอย่าง Linda Melinda ตัวเอกของเรา และคณะเพื่อนๆ พร้อมด้วยคุณครูสาวอีกหนึ่งคนได้พากันมาเจอเหตุการณ์หลอนระทึกขวัญครั้งใหญ่ แต่การผจญภัยมันยังไม่จบง่ายๆ Linda จึงต้องใช้ความสามารถพิเศษของเธอเพื่อให้หลุดพ้นไปจากที่นี่ และช่วยเหลือเพื่อนๆ ที่ยังรอดชีวิตไปพร้อมๆ กัน โดยความสามารถพิเศษของเธอก็คือนอกจากเธอจะมองเห็นผีได้แล้ว เธอยังสามารถใช้อุปกรณ์ทันสมัยอย่างสมาร์ทโฟนหรือกล้อง DSLR (ยี่ห้อ Nikon ด้วยนะ) เพื่อถ่ายรูปผีหรือวิญญาณเหล่านั้นและปลดปล่อยมันไปสู่ปรโลกได้ด้วย พูดง่ายๆ ก็คือมีมือถือและกล้องเป็นอาวุธไว้จัดการกับผีนั่นแหละ

รูปแบบของเกมเป็นแนว Adventure มุมมองบุคคลที่สามที่เน้นความน่ากลัวเป็นหลัก จุดนี้ตัวเกมถือว่าสอบผ่านได้สบายมาก ด้วยความที่เป็นเกมสัญชาติอินโดนีเซียที่วัฒนธรรมและบ้านเมืองออกแนวใกล้เคียงกับบ้านเรา ดังนั้นการออกแบบฉากต่างๆ จึงทำให้เราสามารถเข้าถึงได้ง่ายๆ บรรยากาศในการเล่นนั้นต้องบอกว่าสุดๆ ไปเลย ให้ความรู้สึกหลอนสะพรึงในทุกย่างก้าว โดยเฉพาะเสียงประกอบที่ได้ใจมาก แค่ดนตรีในฉากเมนูก็รู้สึกได้ถึงความหลอนแล้ว เสียงอื่นๆ ขณะเดินอยู่ในเกมยิ่งชวนขนลุก พร้อมกับการโผล่มาแบบระทึกของผี วิญญาณเฮี้ยนแบบต่างๆ ถ้าเล่นในห้องมืดๆ ยิ่งได้ฟิลแบบเต็มๆ

ในแต่ละฉากมีผีอยู่หลายชนิด มีตั้งแต่พวกเชื่องช้า ไม่น่ากลัวเท่าไร จนถึงตัวโหดๆ โผล่มาแบบไม่ทันตั้งตัว และฆ่าเราได้ง่ายๆ ซึ่งส่วนมากล้วนแต่ให้ความรู้สึกตื่นเต้นทั้งนั้น เมื่อกำจัดได้ก็จะถูกเก็บไว้ในข้อมูลผี มีประวัติให้อ่านพอเพลินๆ ปริศนาในแต่ละฉากจะมีความเกี่ยวเนื่องกัน เป็นการตามหาสิ่งของต่างๆ ที่มีที่มาที่ไปเพื่อนำมาเชื่อมโยงเรื่องราวให้ดำเนินไป บางครั้งก็ต้องมีการพูดคุยสนทนากับตัวละครอื่นๆ ด้วย ถือว่ามีความน่าติดตามพอสมควร เมื่อเคลียร์ฉากได้ครบก็จะได้พบกับบอสตัวสุดท้าย การต่อสู้กับผีและการแก้ปริศนาค่อนข้างลงตัว

ส่วนข้อด้อยของเกมนี้ก็คือกราฟิกที่เหมือนภาคก่อน ดูโบราณไปหน่อย ทำให้รายละเอียดต่างๆ ดูหยาบๆ การเคลื่อนไหวไม่เนียนตา ถ้าภาพสวยกว่านี้คงยิ่งน่ากลัวไปกันใหญ่ การเล่นที่ไม่มีการสอนอะไรเลย ถ้าคนที่ไม่เคยสัมผัสภาคแรกมาก่อนเลยก็อาจจะงงๆ ว่าต้องทำอะไรยังไง หรือถ่ายรูปผีไปทำไม การกำจัดผีมีแค่การถ่ายรูปเท่านั้น ถ้ามีวิธีที่หลากหลายกว่านี้ก็คงสนุกขึ้นไปอีก

โดยรวมแล้วเกมนำเสนอความตื่นเต้น หลอนระทึกได้ดีมากๆ แม้ภาพจะไม่โดดเด่นแต่ก็ได้เรื่องของบรรยากาศมาช่วยทดแทน แต่ละฉากมีความแตกต่าง ปริศนามีความซับซ้อนพอสมควร ต้องตามเก็บนั่นนี่มาเพื่อใช้กับจุดที่ถูกต้องตามสไตล์เกม Adventure การควบคุมแบบง่ายๆ ใช้เมาส์กับคีย์บอร์ด หรือจอยแพดก็ได้ เป็นเกมที่ขายความน่าสะพรึงกลัวโดยแท้ ดังนั้นก่อนซื้อหามาเล่นถามตัวเองก่อนว่าคุณชอบเกมน่ากลัวแบบนี้หรือไม่ ถ้าใช่ *DreadOut: Keepers of the Dark* ถือว่าคุ้มสุดๆ ในราคาเบาๆ แค่ร้อยกว่าบาทเท่านั้นเอง



โชคดีที่มือถือรุ่นนี้แบตเตอรี่ทนทรหดอย่างมาก


เจอสิ่งของปริศนาเข้าแล้ว ค่อยๆ สืบหาเงื่อนงำต่อไป

ประเภท: Adventure
ผู้พัฒนา: Digital Happiness
ผู้ผลิต: Digital Happiness
ผู้จัดจำหน่าย: Steam
เครื่องที่ต้องการ: Intel Quad Core 2.4GHz, RAM 4GB, NVIDIA GTS450, HDD Space 5GB

คะแนน 8.0

ข้อดี: บรรยากาศหลอนสุดระทึก ตื่นเต้นตลอดเวลา, ระบบเสียงต่างๆ เหมาะสมมาก, การควบคุมแบบเข้าใจง่ายๆ, กินสเป็กเครื่องน้อยมาก

ข้อเสีย: กราฟิกสไตล์โบราณ มีบั๊กแสดงผลผิดเพี้ยนบ้างเล็กน้อย, ชวนงงสำหรับมือใหม่, ไม่ได้ดูแปลกใหม่ถ้าเทียบกับภาคแรก

โดยรวม: ยังคงสนุกและตื่นเต้นไม่น้อยกว่าเดิม มันคือเกม Horror ที่คุณต้องเล่น



ซากปรักหักพังที่เต็มไปด้วยกองทัพโครงกระดูกราวกับหลุดมาจากโลกแฟนตาซีแบบพิมพ์นิยม

GRIM DAWN

จากทะเลเมดิเตอร์เรเนียนในตำนานสู่อนาคตกาลอันหมองหม่น

เรื่อง: ณัฐพงษ์ วิรุฬหกุล FG

ประเภท: Action RPG
ผู้พัฒนา: Crate Entertainment
ผู้ผลิต: Crate Entertainment
ผู้จัดจำหน่าย: Steam
เครื่องที่ต้องการ: x86 Compatible 2.3GHz, 2GB RAM, GeForce 6800 / Radeon X800, DirectX 9.0c, 5GB HDD

คะแนน 8.0

ข้อดี: ตัวเลือกการตัดสินใจที่ส่งผลอย่างเป็นรูปธรรมและระบบ Factions ของเกม, ระบบ Dual Classes และ Devotion ที่ทำให้การปรับแต่งตัวละครทำได้อย่างหลากหลายมาก, ตัวเกมเสถียรมาก

ข้อเสีย: การแสดงผลของเกมออกจะตกยุคไปพอสมควรและระบบต่อสู้ที่แรกเริ่มออกจะเนือยๆ เมื่อได้สัมผัส คุณอาจจะไม่รู้สึกถึงความสนุกจนกว่าจะเริ่มมี Skills ประเภทระเบิดตูมตามล้างผลาญให้ได้ใช้

โดยรวม: เป็นหนึ่งใน Action RPG ที่ยิ่งเล่นยิ่งสนุกและชวนให้ระลึกถึงความหลังครั้งเก่าได้เป็นอย่างดี แต่ก็ไม่แนะนำถ้าคุณเป็นพวกชอบเกมที่เน้นการแสดงผลแบบบ้าพลังครับ

เมื่อให้นึกถึงเกมแนว Action RPG ดีๆ สักเกมหนึ่ง ถ้าไม่นับรวม Diablo Series ซึ่งชาวเกมเมอร์ส่วนใหญ่ล้วนแต่เคยได้มีโอกาสสัมผัส อีกหนึ่งเกมที่ยากจะหาใครไม่รู้จักก็เห็นจะเป็นเกมอย่าง *Titan Quest* อันเป็นหนึ่งในเกม Action RPG ในตำนานจากผลงานของ Iron Lore Entertainment ที่ได้ล่มสลายไปอย่างน่าเสียดายด้วยเหตุผลทางธุรกิจ ซึ่งถ้าคุณเป็นคนหนึ่งที่รู้สึกติดใจกับการผจญภัยในเมดิเตอร์เรเนียนและตะวันออกกลางในโลกแฟนตาซียุคก่อนคริสตกาล *Grim Dawn* อันเป็นผลงานใหม่ของ Crate Entertainment ซึ่งเป็นทีมพัฒนาชุดเดียวกันกับ Iron Lore เดิมก็คือหนึ่งเกมที่ผมอยากให้ทุกท่านได้มีโอกาสลองได้สัมผัสดูสักครั้ง

ในขณะที่ *Titan Quest* เป็นเกมที่มีสีสันสดใสในโลกแฟนตาซียุคคริสตกาลอันสว่างไสว *Grim Dawn* กลับมีฉากหลังตั้งอยู่ในโลกที่ต่างออกไป สถานที่เกิดเหตุภายในเกมนั้นคือโลกแฟนตาซีมืดมนที่ล่มสลาย ความตายมีอยู่ทุกที่ และคุณคือผู้รอดชีวิตจากการถูกวิญญาณร้ายเข้าสิงสู่ เดชะบุญที่คุณสามารถรอดชีวิตมาได้และสุดท้ายคุณก็ได้กลายเป็นความหวังใหม่ของมวลมนุษยชาติ เป็นเนื้อหาที่แลดูพื้นๆ ไม่มีอะไรโดดเด่น แต่ถ้าเทียบตามมาตรฐานของ Action RPG แล้ว *Grim Dawn* นับได้เป็นเกมที่มีเนื้อหาดีใช้ได้ ซึ่งถ้าคุณชอบเกมแนวแฟนตาซีมืดมนที่มีธีมหม่นๆ ในโลกอันล่มสลายเหมือนนิยายขายดีอย่าง Dark Tower นี่ก็คือเกมสำหรับคุณครับ

ถึงแม้ *Grim Dawn* จะเป็นลูกคนสุดท้องจากทีมพัฒนาเดียวกันที่ถือกำเนิดหลังจาก *Titan Quest* อยู่นานพอสมควรหลายปี ตัวเกมก็ใช้เอนจิ้นเดียวกัน ดังนั้นตัวเกมฉบับสมบูรณ์จึงเสถียรมากและไม่กินทรัพยากรสักเท่าใดนัก ต่อให้คุณมีเครื่องกลางเก่ากลางใหม่ก็สามารถเล่นได้อย่างสบาย อีกทั้งรูปแบบการเล่นยังค่อนข้างคล้ายคลึงกันกับ *Titan Quest* เป็นอย่างมากในหลายๆ แง่มุม เพียงแต่ตัวเกมมีความเป็น RPG มากกว่า ตัวเลือกการตัดสินใจของคุณอาจจะไม่มีผลต่อเนื้อหาในภาพรวม แต่ก็ส่งผลต่อศัตรูและภารกิจที่คุณจะได้มีโอกาสพบเจอในภายหลัง (ตัวเกมมีระบบ Factions หรือค่าความนิยมชมชอบที่ NPC ในเกมมีต่อคุณซึ่งจะเพิ่มหรือลดขึ้นอยู่กับการตัดสินใจของคุณและจำนวนศัตรูที่คุณส่งลงหลุมในเกม) อีกทั้งการปรับแต่ง Skills และ Classes ยังทำได้หลากหลายกว่ารุ่นพี่ของมันอย่าง *Titan Quest* มาก ดังนั้นถ้าคุณชอบ *Titan Quest* คุณก็จะหลงรักเกมนี้เป็นอย่างมากเลยทีเดียว แต่ถ้าคุณเป็นพวกที่เสพติดการแสดงผลสุดประเสริฐ เกมนี้ก็ไม่ใช่เกมที่ผมคิดอยากจะแนะนำ เพราะเอนจิ้นเก่าเก็บของมันอาจจะทำให้คุณนั้นเสียอารมณ์ขณะเล่นได้

ในภาพรวมแล้ว *Grim Dawn* คือ Action RPG สุดประเสริฐที่หาได้ยากที่ผมแนะนำอยากให้คุณได้สัมผัสดูสักครั้ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมันลดราคาครับ


UI แลดูคุ้นๆ ตา



TOM CLANCY'S THE DIVISION

ปิดเมืองล่าฝ่าเชื้อนรก

เรื่อง: ณัฐวุฒิ อภิรัตน์วรากุล FG

เป็นอีกหนึ่งเกมที่นักเล่นเกมหลายคนเฝ้ารอ และเมื่อดูจากคะแนนรวมถึงกระแสตอบรับก็ถือได้ว่า *The Division* น่าจะสอบผ่านและโดนใจแฟนๆ กันถ้วนหน้า ด้วยการที่ตัวเกมมีรูปแบบเป็นเกมออนไลน์กึ่งๆ RPG ทำให้การเล่าเรื่องนั้นแตกต่างจากเกมเดินยิงทั่วไป และแฟนเกมหลายคนก็อาจจะยังไม่เข้าใจเนื้อหาของเกมในบางส่วน วันนี้เราจะหยิบเอาเนื้อเรื่องและประเด็นสำคัญทั้งหมดมาเปิดเผยกันเต็มๆ ไปชมกันเลยครับ

เนื้อหาหลัก

เนื้อเรื่องของเกม *The Division* นั้นเกิดขึ้นในโลกยุคปัจจุบัน ในวัน Black Friday (วันเริ่มต้นฤดูจับจ่ายสินค้าช่วงท้ายปีครั้งใหญ่ของชาวสหรัฐอเมริกา เป็นวันถัดจากวันขอบคุณพระเจ้าที่ประชาชนจะหลั่งไหลกันออกไปจับจ่ายใช้สอย) เกิดการแพร่กระจายของเชื้อไวรัสไข้ทรพิษสายพันธุ์ใหม่ซึ่งกระจายตัวผ่านทางพันธบัตรจนได้รับสมญานามว่า "Green Poison" ช่วงแรกรัฐบาลพยายามเข้าระงับเหตุและหาทางหยุดยั้งการแพร่กระจายของโรคแต่ก็ไม่เป็นผล ไวรัสที่ไร้ยารักษาแพร่กระจายไปบนโลกอย่างรวดเร็ว นำไปสู่การล่มสลายของรัฐบาลและสภาพสังคมโดยรวม เมืองแมนฮัตตันที่เป็นศูนย์กลางของเชื้อถูกปิดตายห้ามเข้าออกและกลายเป็นเขตควบคุมพิเศษ

เพื่อหาทางกอบกู้สถานการณ์กลับคืนมารัฐบาลตัดสินใจเปิดใช้งานเหล่าสายลับพิเศษที่ใช้ชีวิตแฝงตัวเป็นคนธรรมดา ภายใต้ชื่อ Strategic Homeland Division (SHD) หรือ The Division โดยอาศัยคำสั่ง Directive 51 ที่มอบอำนาจให้กับเหล่า The Division สามารถปฏิบัติการทุกรูปแบบและมีอำนาจสูงสุดเพื่อทำให้รัฐบาลและโครงสร้างสังคมคงอยู่ต่อไป

ผู้เล่นรับบทเป็นหนึ่งในสมาชิกหน่วย The Division ที่ได้รับมอบหมายให้ร่วมมือกับกองกำลังพิเศษ Joint Task Force (JTF) กองกำลังที่รวมเอาทหาร ตำรวจ หน่วยกู้ภัย มารวมไว้ด้วยกันโดยมีเป้าหมายในการทวงเอาเมือง New York กลับคืนมา หลังช่วยเหลือหน่วย JTF เข้าควบคุมเขต Brookyln ได้สำเร็จ ตัวเอกและเจ้าหน้าที่ Faye Lau สมาชิกหน่วย The Division อีกคนเตรียมขึ้นเฮลิคอปเตอร์ของหน่วยเพื่อมุ่งหน้าไปยังเขตควบคุมใจกลาง New York แต่ ฮ. กลับถูกโจมตีส่งผลให้หัวหน้าหน่วย The Division เสียชีวิต ส่วนตัวเจ้าหน้าที่ Faye Lau ได้รับบาดเจ็บสาหัส

ตัวเอกและ Faye Lau นั่ง ฮ. ขนส่งของหน่วย JTF ไปยังลานจอดได้สำเร็จ Faye มอบหมายให้ตัวเอกและเจ้าหน้าที่ที่เหลือมุ่งหน้าไปยึดเอาอาคาร James A. Farley Post Office Building กลับคืนมาเพื่อใช้เป็นฐานบัญชาการหลัก หลังยึดคืนอาคารได้สำเร็จตัวเอกได้รับมอบหมายให้ทำภารกิจสำคัญอีกหลายชิ้นและ



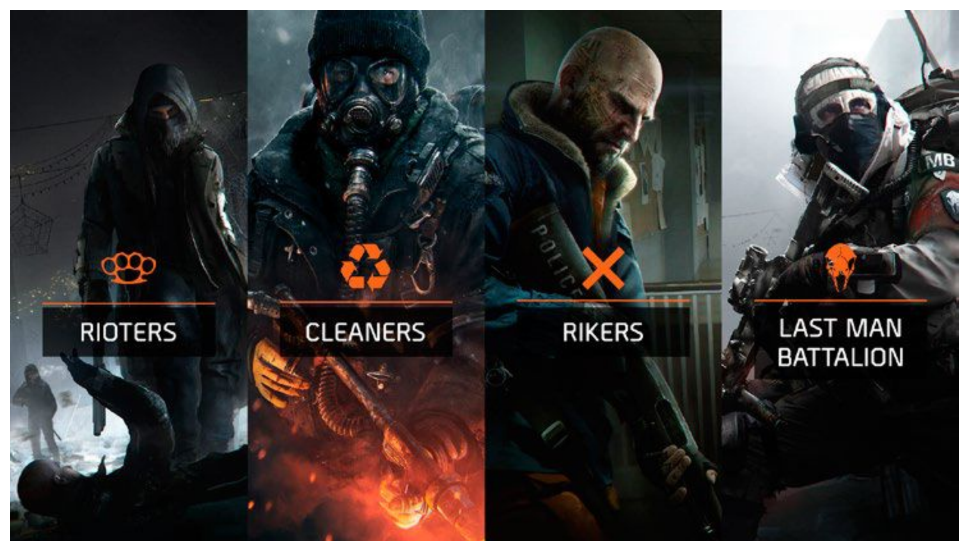


3 เกมที่ผมเล่นอยู่ในขณะนี้ 1. Tom Clancy's The Division 2. XCOM 2 3. Firewatch

ต้องต่อสู้กับเหล่าอาชญากรที่ขยายอำนาจอยู่ในเมือง Rioters แก๊งโจรทั่วไปที่ออกปล้น ฆ่า ทำร้ายประชาชน, Rikers เหล่านักโทษหลบหนีที่แหกคุกออกมาจากเกาะ Riker พวก Cleaner สมาชิกฝ่ายกำจัดขยะของเมืองที่เกิดคลุ้มคลั่งและเชื่อมั่นว่าหนทางเดียวในการช่วยเหลือมนุษย์ให้รอดคือการเผาทำลายไวรัสให้หมด และนั่นหมายถึงการสังหารผู้บริสุทธิ์จำนวนมาก ระหว่างทางผู้เล่นได้ช่วยเหลือเหล่าบุคคลสำคัญ Dr. Jessica Kandel, กัปตัน Roy Benitez และ Paul Rhodes ซึ่งกลายเป็นผู้รับผิดชอบฝ่ายพยาบาล ฝ่ายรักษาความปลอดภัย และฝ่ายเทคโนโลยี ตามลำดับ

ตัวเอกออกสืบหาต้นตอของ Green Poison ไปตามจุดต่างๆ ตามคำแนะนำของ Dr. Jessica จนค้นพบกับธนบัตรใบตั้งต้นที่ทำให้เชื้อกระจายออกไป จากการวิเคราะห์ข้อมูลและการสอบสวนเพิ่มเติมทำให้หลักฐานทั้งหมดบ่งชี้ว่าเชื้อไวรัสดังกล่าวถูกสร้างขึ้นโดยการผสมไวรัสหลายสายพันธุ์และน่าจะเป็นฝีมือการสร้างของ Gordon Amherst นักชีววิทยาชื่อดัง ขณะเดียวกันการสืบสวนก็นำพาให้รับรู้ว่ามีเจ้าหน้าที่ The Division กลุ่มแรกที่ถูกส่งเข้ามาใน New York จำนวนหนึ่งหักหลังเพื่อนร่วมหน่วยกลายเป็นเจ้าหน้าที่หลบหนี และผันตัวเองไปร่วมมือกับกองกำลังทหารรับจ้าง “Last Man Battalion” (LMB) กองกำลังทหารรับจ้างที่ถูกนายจ้างทอดทิ้งช่วงมีคำสั่งอพยพประชาชนออกจากเขตเมือง







ตัวเอกสืบหาจนได้รับข้อมูลว่าหน่วย Division ที่ทรยศนั้นนำโดยเจ้าหน้าที่พิเศษชื่อ Aaron Keener เขาและกลุ่ม LMB เป็นกลุ่มที่โจมตีเครื่องบินของหน่วย Division ในช่วงต้นของเกม เพื่อตัดกำลังของหน่วยที่เตรียมมุ่งหน้ามายังเมือง New York

ตัวเอกได้รับสัญญาณขอความช่วยเหลือจาก Vitaly Tchernenko นักไวรัสวิทยาชื่อดังชาวรัสเซีย ซึ่งอ้างว่าเขามีข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับไวรัส Green Poison ทำให้ตัวเอกต้องบุกเข้าไปช่วยเหลือ Vitaly จากสถานกงสุลรัสเซีย แต่ก่อนที่ตัวเอกจะช่วยเหลือ Vitaly ออกมาได้สำเร็จ Aaron Keener และกองกำลัง LMB กลับบุกเข้ามาชิงตัว Vitaly ไปเสียก่อน

ตัวเอกและหน่วย Division ตัดสินใจบุกโจมตีฐานทัพใหญ่ของกลุ่ม LMB ด้วยความช่วยเหลือจากกองกำลัง JTF เหล่าตัวเอกฝ่ากองกำลัง LMB ไปจนถึงสำนักงานใหญ่ขององค์การสหประชาชาติได้สำเร็จ จากบันทึกที่ถูกทิ้งไว้ทำให้ตัวเอกได้รู้ว่า Aaron Keener และหน่วย Division ชุดแรกได้ทำการทรยศกลุ่ม LMB ชิงตัว Vitaly และแอบหลบหนีไปล่วงหน้า ขณะที่ Charles Bliss หัวหน้ากลุ่ม LMB พยายามใช้เฮลิคอปเตอร์เพื่อหลบหนี แต่ตัวเอกและกลุ่มทำลายเฮลิคอปเตอร์และสังหาร Bliss ลงสำเร็จ

หลังเดินทางกลับมายังฐานหลัก Lau ประกาศว่าภารกิจกอบกู้เมือง New York กำลังดำเนินไปได้ด้วยดีจากความสำเร็จของตัวเอก กลุ่มอาชญากรต่างๆ กำลังอ่อนแอ ขณะเดียวกันประชาชนเริ่มกลับมาใช้ชีวิตกันอย่างปกติ แม้จะมีหลายอย่างที่ยังต้องทำแต่นี่ถือเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญในการนำ New York ให้กลับคืนสู่สภาวะปกติ

ตัวเอกได้รับสัญญาณสื่อสารลึกลับและเดินทางไปตรวจสอบที่ตั้งของสัญญาณ เราได้เห็นห้องทดลองลับสถานที่สร้างของไวรัส Green Posion ที่ Dr. Amherst’s เป็นคนพัฒนาขึ้น ที่นี่เองศพของ Dr. Amherst’s ถูกทิ้งไว้พร้อมข้อความของ Aaron Keener ซึ่งบ่งบอกว่าเขามีข้อมูลทุกอย่างพร้อมในการสร้างไวรัสขึ้นมาใหม่ ด้วยข้อมูลงานวิจัยของ Amherst และตัว Dr. Vitaly ซึ่งถูกเขาจับตัวไป Keener จะกลายเป็นผู้มีอำนาจมหาศาลในการต่อรองและการต่อสู้ระหว่างเหล่าสมาชิกหน่วย The Division ก็ยังไม่จบลงง่ายๆ เช่นนี้

Aaron Keener The Rogue Agent

Aaron Keener คือสมาชิกหน่วย The Division กลุ่มแรกที่ถูกส่งเข้าไปในเมือง New York หรือที่เรียกกันว่าเหล่า First Wave (ขณะที่กลุ่มตัวเอกของเราคือ Second Wave หรือกลุ่มที่สองที่ถูกส่งเข้าไปภายหลัง) Aaron นำสมาชิกหน่วยชุด First Wave กลุ่มหนึ่งทรยศและหายตัวไป แต่อะไรทำให้เขาตัดสินใจตามที่ว่า และทำไมสมาชิกหน่วย Division ที่ควรมีเป้าหมายปกป้องโลกกลับดูเหมือนจะต้องการทำลายโลกเสียเอง

Keener จบการศึกษาจาก The Citadel โรงเรียนทหารที่ South Carolina ก่อนจะมุ่งหน้าสู่เส้นทางอาชีพในกองทัพ เขาออกประจำการที่ประเทศจิบูตีในทวีปแอฟริกา และใช้เวลาส่วนใหญ่ประจำการอยู่ในฐานทัพแทนที่แนวหน้าในการสู้รบ Keener เชี่ยวชาญด้านการตัดสินใจและใช้ประสบการณ์ที่มีเพื่อให้ได้เป้าหมายที่ต้องการ หลังลาออกจากกองทัพ Keener เข้าสู่สนามนักลงทุนใน Wall Street และประสบความสำเร็จอย่างสูง Keener มีความสามารถในการปรับตัวพร้อมความเชื่อมั่นว่าเขาจะกลายเป็นผู้ชนะในท้ายที่สุดเสมอ

แม้จะเติบโตในครอบครัวที่มีฐานะและไม่เคยพบกับความลำบาก แต่ Keener ก็แสดงให้เห็นว่าเขาพร้อมใช้ความฉลาดและความแข็งแกร่งของจิตใจเพื่อเอาชนะอุปสรรคทุกอย่างที่ขวางทาง นอกจากนั้นเขายังมีบุคลิกที่มีเสน่ห์ทำให้เขาสามารถใช้คนรอบข้างเพื่อไปถึงเป้าหมายที่ต้องการ ด้วยความสามารถและลักษณะเฉพาะตัวส่งผลให้ Keener กลายเป็นเป้าหมายชุดแรกที่ถูกคัดเลือกให้เข้าร่วมเป็นสมาชิกหน่วย The Division ภายใต้ชื่อรหัสลับเฉพาะตัว “Vanguard”

Keener เป็นสมาชิก Division กลุ่มแรกที่ถูกส่งเข้าไปในเมือง New York หลังการแพร่กระจายของเชื้อไวรัส โดยภารกิจของเขาคือการเข้าควบคุมเขต Dark Zone เขตควบคุมพิเศษที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อทำการกักกันผู้ติดเชื้อ การก่อสร้างกำแพงเป็นไปอย่างยากลำบาก สมาชิก Division ชุดแรกจำนวนมากถูกสังหารระหว่างการต่อสู้ แม้การก่อสร้างกำแพงจะเสร็จสิ้นแต่กองกำลัง JTF ก็ไม่สามารถเข้าควบคุมเหล่าผู้อยู่อาศัยในเขต Dark Zone ได้สำเร็จ ส่งผลให้กองกำลัง JTF ตัดสินใจถอนทัพออกจากเขต ทอดทิ้ง Keener และสมาชิกหน่วย Division เอาไว้ภายใน

การถูกทรยศดังกล่าวส่งผลให้ Keener เปลี่ยนมุมมองเกี่ยวกับรัฐบาลและโลก เขาตัดสินใจทรยศหน่วย Division เพื่อเดินตามเป้าหมายของตนเอง Keener รวบรวมสมาชิกที่เหลือรอด สมาชิกที่ไม่ยอมเข้าร่วมก็เขาถูกสังหารอย่างเลือดเย็นจนหมด

Keener ตัดสินใจร่วมมือกับ Charles Bliss หัวหน้า



กองกำลัง Last Man Battalion ขณะที่ Keener ต้องการกองทัพไว้ใช้ประโยชน์ Bliss ก็ต้องการเทคโนโลยีและข้อมูลข่าวสารจากหน่วย Division ที่ Keener มี ด้วยความร่วมมือของทั้งคู่พื้นที่หลายส่วนใน New York จึงตกอยู่ภายใต้การควบคุมของกองกำลัง LMB

แม้ฉากหน้า Keener จะร่วมมือกับ LMB แต่ฉากหลังตัวเขาก็ลงมือสอบสวนหาต้นตอของไวรัสด้วยตนเอง Keener ค้นพบว่า Dr. Gordon Amherst เป็นผู้สร้างเชื้อไวรัสขึ้นมาโดยมีเป้าหมายในการล้างเผ่าพันธุ์มนุษย์เพื่อรักษาโลก ปัจจุบัน Keener จึงกลายเป็นคนเดียวบนโลกที่มีข้อมูลของเชื้อไวรัส Green Poison อยู่ครบถ้วนและพร้อมที่จะสร้างไวรัสดังกล่าวขึ้นมาได้ใหม่อีกครั้ง

เป้าหมายใหญ่สุดท้ายของ Keener นั้นยังไม่ถูกเปิดเผยออกมา ข้อมูลและบันทึกทั้งหมดบ่งชี้ว่าเขาต้องการรวบรวมอำนาจมาไว้ในมือ หลายคนเชื่อว่า Keener ตัดสินใจหันหลังให้กับโลกเพราะเชื่อว่ารัฐบาลและหน่วย Division นั้นไม่มีทางกอบกู้โลกกลับมาได้ และโลกเก่าก็ล่มสลายไปแล้วในตอนที่เชื้อไวรัสถูกแพร่กระจาย ในโลกใบใหม่ที่กฎเกณฑ์เก่าใช้ไม่ได้ผลมีเพียงอาวุธทำลายล้างเท่านั้นที่มีประโยชน์ในการเจรจาต่อรอง

Keener ยังแสดงความสนใจในตัวละครเอกของเรา เขาเชื่อมั่นว่าตัวเองและตัวเอกมีอะไรหลายอย่างที่เหมือนกันและดูเหมือน Keener จะสนใจที่จะหาทางเกลี้ยกล่อมตัวเอกให้เข้าร่วม Keener นับเป็นตัวร้ายที่สำคัญที่สุดในเกมและดูเหมือนว่าเราจะต้องออกไล่ล่าเขาต่อไป (ในตัวเสริมก็ในตัวเกมภาคหน้า)





Dr. Gordon Amherst ผู้สร้างไวรัสนรก

ผู้คิดค้นเชื้อไวรัส Green Poison โดยภายในเกมผู้เล่นจะได้พยายามออกตามล่าตัวเขารวมไปถึงหลักฐานเอกสารงานวิจัย แต่สุดท้ายก็เป็น Keener ที่ได้หลักฐานทั้งหมดไป จากบันทึกข้อความสุดท้ายที่ Amherst ทิ้งไว้เราจะได้รู้เป้าหมายที่แท้จริงของเขา Amherst เชื่อมั่นว่ามนุษย์บนโลกนั้นพัฒนาก้าวหน้ามากเกินด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ส่งผลให้ประชากรโลกมีจำนวนมากเกินไปและสุดท้ายธรรมชาติบนโลกจะต้องถูกทำลายด้วยน้ำมือของมนุษย์

Amherst ตัดสินใจช่วยเหลือโลกด้วยวิธีของตนเองนั่นคือการอาศัยงานวิจัยของ Dr. Vitaly เป็นต้นแบบและลงมือสร้างไวรัสสายพันธุ์ใหม่ขึ้นมา Green Poison จะแพร่กระจายไปบนโลกและทำให้ประชากรโลกล้มตายลงเป็นจำนวนมหาศาล Amherst เชื่อมั่นว่าไวรัสของเขาจะทำให้มนุษย์ลดจำนวนลงจนสามารถช่วยเหลือโลกไว้ได้ ตัว Amherst เองก็เสียชีวิตเนื่องจากเชื้อไวรัส Green Poison ของตนเอง

Charles Bliss ผู้นำกองทัพ Last Man Battalion

นายพล Charles Bliss เป็นทหารมากประสบการณ์ที่ปลดประจำการและตัดสินใจลาออกมาก่อตั้งกองกำลังทหารรับจ้าง ในชื่อ Last Man Battalion ซึ่งเป็นชื่อที่มีความหมายสื่อว่าสมาชิกในกองกำลังพร้อมจะสู้จนเหลือคนสุดท้าย ก่อนการระบาดของเชื้อไวรัส Bliss ได้รับจ้างจากผู้ว่าจ้างใน Wall Street เพื่อปกป้องทรัพย์สินมีค่าทั้งหลายของลูกค้า แต่สุดท้าย Bliss และลูกน้องก็ถูกทรยศและถูกทิ้งเอาไว้ภายในเขตควบคุมพิเศษของเมือง New York ทำให้ Bliss ตัดสินใจที่จะเข้าควบคุมเมืองและนำความสงบกลับคืนมาด้วยตนเอง Bliss สั่งให้ลูกน้องและกองกำลังออกจัดการเหล่าโจรและผู้ต่อต้านทั้งหมดและควบคุมเขตสำคัญในเมืองไว้ได้สำเร็จ เป้าหมายสูงสุดของ Bliss คือการนำกฎระเบียบกลับคืนมาสู่โลกโดยที่เขาเป็นผู้มีอำนาจควบคุมสูงสุด

Joe Ferro อสูรร้ายแห่งเปลวเพลิง

Joe Ferro หัวหน้าของเหล่า Cleaner อดีตสมาชิกหน่วยกำจัดขยะของเมืองที่เชื่อมั่นว่าหนทางเดียวในการช่วยเหลือโลกก็คือการเผาทำลายไวรัสให้สิ้นซาก ก่อนการระบาดของเชื้อไวรัส Joe ทำงานในหน่วยกำจัดขยะอยู่กับภรรยาและใช้ชีวิตธรรมดาอย่างมีความสุข แต่หลังการแพร่ระบาดของเชื้อส่งผลให้ภรรยาของ Joe จบชีวิตจากไวรัส Green Poison ความคลุ้มคลั่งก็เข้าครอบงำเขาพร้อมกับเพื่อนร่วมงานคนอื่นๆ

Joe รวบรวมสมาชิกในหน่วยกำจัดขยะที่มีแนวคิดเหมือนกันว่าไวรัสต้องถูกกำจัดและหนทางเดียวในการช่วยเหลือโลกคือการเผาทำลายผู้ติดเชื้อรวมไปถึงสิ่งของทั้งหมดที่ถูกเชื้อสัมผัส เขาเชื่อมั่นว่าตนเองคือวีรบุรุษที่จะช่วยเหลือโลกไว้ได้ เหล่า Cleaner จึงเริ่มดำเนินแผนการในการสร้างระเบิดเพลิงเพื่อเผาทำลายประชากรและพื้นที่ในเมือง และก็เป็นเหล่าตัวเอกที่หยุดยั้งแผนการดังกล่าวและจัดการ Joe ลงได้สำเร็จ



BACK TO BASIC

ตอน Gems นี้ท่านได้แต่ใดมา?

เรื่อง: ณัฐพงษ์ วิรุฬหกุล FG

ถ้าคุณได้มีโอกาสหลงวนเวียนอยู่ในกลุ่มผู้ใช้งาน Steam อยู่เป็นประจำ คุณก็คงจะเคยได้ยินประโยคที่ว่า *“เดี๋ยวนี้ผมซื้อเกมโดยแทบไม่ต้องเสียเงินสักแดง”* มาบ้าง คุณคงเคยนึกสงสัยอยู่ในใจบ้างล่ะว่ามันทำได้จริงอย่างนั้นหรือ? ซึ่งถ้าคุณเคยได้มีโอกาสตามอ่าน FG และบทความ Back to Basic ของเรามาโดยตลอด คุณคงจะพอทราบเกี่ยวกับเรื่อง Steam Trading Cards มาบ้างพอสมควร

กระนั้นก็มีปัญหาอยู่จุดหนึ่งก็คือ Steam Trading Cards ไม่ใช่สิ่งที่งอกเงยขึ้นมาจากความว่างเปล่าให้พวกเราได้เก็บกันฟรีๆ ในทุกๆ วันค่ำเช้า ไม่มีทางที่คุณจะสามารถทำกำไรจาก Booster Packs ที่นานๆ จะดรอปกันมาให้แกะกันสักครั้งได้ คุณจำเป็นที่จะต้องหาวิธีให้ได้มาซึ่งการได้การ์ดเพื่อที่จะนำมา Craft หรือขายอย่างต่อเนื่องเพื่อที่จะทำกำไร ทว่ากว้านซื้อจากตลาดเพื่อปั่นราคาก็ใช่ว่าจะเป็นสิ่งที่ทำได้ง่ายๆ ดังนั้นเราจะทำอย่างไรดีล่ะ?

วิธีที่ดีที่สุดอย่างไรเสียก็คงจะหนีไม่พ้นไปจากการสร้าง Gems นั่นเองครับ

Gems เป็นระบบที่ถูกเปิดให้ใช้งานเป็นครั้งแรกมานับตั้งแต่ช่วง Holiday Sale ของปี 2014 โดยการมีตัวตนอยู่ของระบบ Gems นี้ก็มีเพื่อให้ผู้ใช้งาน Steam สามารถนำของเหลือใช้ประเภท Emoticons, Profile Backgrounds หรือ Trading Cards ที่จะใช้ก็ไม่สู้จะเข้าท่าหรือจะขายก็ขายไม่ออกมารีไซเคิลกลายเป็นของที่มีมูลค่าและสามารถนำกลับมาใช้ต่อได้อีกครั้ง โดยสิ่งของที่คุณได้รับกลับมาจากการทำรีไซเคิลก็คือ Gems ที่เรากำลังกล่าวถึงกันอยู่นี้เอง

การเปลี่ยนของเหลือใช้ใน Inventory ของคุณให้กลายเป็น Gems นั้นก็ไม่ยาก เพียงแค่ไปที่ Inventory ของคุณ เลือกของที่คุณต้องการรีไซเคิล และเลือก Turn Into Gems ในกรอบทางขวา เพียงเท่านี้ก็เป็นอันว่าของชิ้นนั้นจะถูกย่อยเรียบร้อยและคุณก็จะได้ของตอบแทนคืนกลับมาเป็น Gems โดยมูลค่า Gems ที่คุณจะได้รับนั้นก็ไม่แน่นอน ทว่าโดยปกติแล้วมูลค่าโดยเฉลี่ยของ Emoticons และ Profile Backgrounds มักจะอยู่ที่ระหว่าง 80-100 Gems ในขณะที่ Cards นั้นมักจะมีมูลค่าโดยเฉลี่ยอยู่ที่ประมาณ 22-26 Gems ดังนั้นถ้าคุณคิดที่จะนำของเหลือใช้ไปรีไซเคิลเพื่อทำเป็น Gems ผมก็แนะนำให้ใช้ Emoticons และ Profile Backgrounds เสียดีกว่า ส่วน Cards เหลือใช้ผมแนะนำให้ปล่อยลงสู่ตลาดแทนเพราะมูลค่าในตลาดของมันสูงกว่า Gems ที่คุณจะได้รับจากการรีไซเคิลนั่นเองครับ



“การเปลี่ยนของเหลือใช้ใน Inventory ของคุณให้กลายเป็น Gems นั้นก็ไม่ยาก”

หลังจากที่ได้ Gems เหล่านี้มาเป็นกอบเป็นกำเราสามารถที่จะนำมันไปใช้ประโยชน์อะไรได้บ้าง?

ประโยชน์ของเจ้า Gems เหล่านี้คือพวกมันสามารถที่จะนำไปแลกเปลี่ยนกลับกลายมาเป็น Booster Packs ของเกมที่คุณต้องการได้นั่นเอง โดยเมื่อคุณเข้าไปในส่วนของ Badges คุณก็จะพบคำสั่ง “Booster Pack Creator” ที่ช่วยให้คุณสามารถแลกเปลี่ยน Gems ที่คุณมีให้กลายเป็น Booster Packs กลับมา โดย Booster Pack ที่คุณจะได้รับก็คือ Booster Pack ของเกมที่คุณได้เลือก ซึ่ง Booster Packs ของแต่ละเกมนั้นก็จะมีราคาค่างวดแตกต่างกันออกไปเช่นกัน โดยราคาเฉลี่ยของพวกมันก็จะอยู่ที่ประมาณ 600-1,200 Gems

นี่ก็เท่ากับว่าการจะนั่งย่อยของเพื่อให้ได้ Booster Pack มาสักซองหนึ่ง (ซึ่งเมื่อแกะออกมาก็จะมีการ์ดแบบสุ่มมาให้เพียง 3 ใบ) จำเป็นที่จะต้องใช้ Emoticons หรือ Profile Background โดยเฉลี่ยตกอยู่ที่ราวๆ 10 ชิ้น คุณอาจจะคิดว่าเป็นการลงทุนที่สิ้นเปลืองสิ้นดี กระนั้นเราก็มีทางออกที่ดีกว่ามานำเสนอให้แก่คุณได้รับรู้กัน

Emoticons และ Profile Background โดยปกติมักจะใช้ Gems เฉลี่ยอยู่ที่ 80 Gems ต่อชิ้น ทว่าในกรณีของ Emoticons และ Profile Background ที่ได้รับมาจาก Event ต่างๆ ของทาง Steam ออกจะพิเศษกว่าอยู่สักหน่อย เพราะพวกมันสามารถที่จะนำไปแลกเปลี่ยนเป็น Gems ได้ในมูลค่าสูงถึง 100 Gems จริงอยู่ที่ว่าไอเทมเหล่านี้มีจำนวนค่อนข้างที่จะจำกัดและมีราคาค่อนข้างสูงในช่วงเทศกาล แต่เมื่อเวลาผ่านไปหลังเทศกาลประมาณ 1-2 เดือน ของเหล่านี้ก็นับได้เป็นของเหลือใช้และมีราคาที่ถูกลงมากอยู่พอสมควร คุณสามารถที่จะอาศัยช่วงเวลานี้ในการกวาดพวกมันมาทำ Gems ได้ โดยราคาของพวกมันก็ตกอยู่ที่ราวๆ 2.50-3.50 บาท ซึ่งถ้าคุณต้องการที่จะทำ Booster Packs ที่มีราคา 600 Gems ก็ยังถือได้ว่าเป็นตัวเลือกที่ถูกและสร้างผลกำไรให้ได้อยู่ไม่น้อยถ้าคุณนั่งคิดคำนวณดูอย่างถี่ถ้วน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกรณีที่เกมนั้นๆ เป็นเกมใหม่ที่มีผู้เล่นไม่มากนักและมี Profile Background รวมถึง Emoticons ที่ค่อนข้างจะมีราคาค่างวดสูงที่คุณสามารถนำไปปล่อยเพื่อทำกำไรได้

มีเรื่องที่คุณควรจะระวังอยู่ประการหนึ่งนั่นคือคุณควรที่จะตรวจเช็คราคาของสิ่งของที่คุณกำลังจะย่อยบนตลาดและจำนวน Gems ที่คุณจะได้รับก่อนเสมอ คงไม่ใช่เรื่องน่าขำนักถ้าคุณเผลอพลาดบด Profile Background ราคากว่าหนึ่งร้อยบาทไปเพื่อ Gems เพียงแค่ 80 เม็ด ผมแนะนำว่าคุณควรที่จะตั้งอัตราแลกเปลี่ยนเอาไว้ก่อนเสมอเป็นมาตรฐานว่าในราคาหนึ่งบาทที่คุณจ่ายออกไปควรจะได้ Gems กี่เม็ดถึงจะคุ้มค่าเพื่อให้ง่ายต่อการตัดสินใจครับ

3 เกมที่ผมเล่นอยู่ในขณะนี้ 1. Tree of Savior 2. Guild Wars 2 3. Dota 2



TIME IS THE KEY

จังหวะเวลาคือกุญแจแห่งความสำเร็จ

เรื่อง: HimeKami & YoyoTanya FG

จังหวะเวลาคือกุญแจแห่งความสำเร็จ... คงเป็นประโยคที่หลายๆ ท่านเคยได้ยินผ่านหู มันเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดคำกล่าวที่ว่า "เก่งอย่างเดียวไม่พอต้องเฮงด้วย" เพราะแม้คุณจะเป็นคนเก่ง สร้างผลงานชิ้นโบแดงออกมาได้ แต่จังหวะเวลาที่คุณทำมันสำเร็จกลับไม่ใช่ช่วงเวลาที่มันจะเฉิดฉายหรือเปล่งประกายได้อย่างสมบูรณ์ นี่เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับทุกคนในทุกๆ ช่วงเวลาของชีวิต และรวมไปถึงในวงการเกมด้วย ซึ่งเกมที่ผมจะยกตัวอย่างมาพูดในประเด็นนี้ก็คือสองเกมอินดี้ที่มีคุณสมบัติเหมาะสมที่จะเป็นดาวเด่นได้ทั้งคู่ แต่มีเพียงเกมเดียวที่ประสบความสำเร็จอย่างล้นหลาม ส่วนอีกเกมกลับอับแสงเพราะถูกบดบังรัศมีจากจังหวะเวลาที่ไม่สู้ดี สองเกมที่ว่าก็คือ *Stardew Valley* และ *Xenonauts* ครับ

สองเกมนี้แทบไม่มีอะไรเหมือนกันเลย เกมหนึ่งเป็นเกมทำฟาร์มปลูกผัก ใช้ชีวิตในชนบทอันเงียบสงบ ส่วนอีกเกมเป็นเกมที่สืบทอดเจตนารมณ์ของ *X-COM* ภาคดั้งเดิม คือกอบกู้โลกจากการรุกรานของเอเลี่ยน แต่สิ่งที่เหมือนกันคือมันเป็นเกมที่สร้างขึ้นโดยผู้พัฒนาฝั่งอินดี้ทั้งคู่ และหลายๆ คนคงจะทราบกันดีแล้วว่าตอนนี้ *Stardew Valley* เป็นเกมที่ฮิตติดลมบนมากขนาดไหน

เบื้องหลังของความสำเร็จนี้เกิดขึ้นจากสามปัจจัยด้วยกัน หนึ่งคือตัวเกมเองที่มีเนื้อหาและคุณภาพค่อนข้างแน่น แม้อาจมีคนกล่าวว่ามันก็เป็นแค่เกมที่ลอก *Harvest Moon* หรือ *Rune Factory* มา ซึ่งก็เป็นคำพูดที่ไม่ผิด แต่ก็ยังไม่ถูกต้องซะทั้งหมด เพราะหากจะพูดให้ถูก *Stardew Valley* เป็นเกมที่พัฒนาต่อยอดมาจาก *Harvest Moon* นั่นเอง (เว้นแต่กราฟิกที่พัฒนาลง) และหลายๆ เกมในปัจจุบันก็พัฒนาต่อยอดมาจากเกมในอดีตทั้งนั้น ที่สำคัญคือทั้ง *Harvest Moon* และ *Rune Factory* ต่างก็ไม่ใช่เกมที่มีให้เล่นบนพีซี (เว้นแต่จะใช้ Emulator) นั่นเป็นปัจจัยที่สองที่ทำให้มันประสบความสำเร็จ ทำให้มันสามารถเข้ามาเติมเต็มช่องว่างความต้องการที่ยังขาดอยู่ได้อย่างพอดิบพอดี ซึ่งถือเป็นเรื่องโชคดีอย่างยิ่งด้วยที่บังเอิญไม่มีค่ายเกมยักษ์ใหญ่ค่ายไหนคิดจะจับเกมแนวนี้เลยในเวลาหลายปีที่ผ่านมา ทำให้ *Stardew Valley* ผงาดขึ้นมาได้อย่างไร้คู่แข่ง และนั่นก็คือปัจจัยความสำเร็จอย่างที่สามซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้มันต่างจาก *Xenonauts* นั่นก็คือ "จังหวะเวลา"

ไปดูทาง *Xenonauts* กันบ้าง เกมนี้ก็เป็นเกมที่สานต่อเจตนารมณ์หรือนำเกมเก่า (*X-COM* ภาคต้นฉบับ) มาพัฒนาต่อยอดเช่นกัน ซึ่งถ้าวัดในเชิงคุณภาพแล้ว *Xenonauts* เป็นเกมที่มีระดับการพัฒนาก้าวกระโดดไปจาก *X-COM* มากกว่าที่ *Stardew Valley* พัฒนาไปจาก *Harvest Moon* ซะอีก คือถ้า *Stardew Valley* เป็น *Harvest Moon* 1.2 ทาง *Xenonauts* ก็จะเป็น *X-COM* 2.0 อะไรเทือกนี้ นั่นคือการเทียบระดับในเชิงคุณภาพของพัฒนาการ ซึ่งในแง่ของคำวิจารณ์แล้ว *Xenonauts* ก็ได้รับคำวิจารณ์ในเชิงบวกพอสมควร แต่ตัวเกมกลับไม่ประสบความสำเร็จนัก เพราะในระหว่างที่กำลังพัฒนาอยู่นั้น ทางผู้พัฒนายักษ์ใหญ่อีกค่ายคือ Firaxis Games ก็เกิดนึกอยากจะชุบชีวิตให้กับ *X-COM* ขึ้นมาเหมือนกัน จึงทำการเปิดโปรเจ็กต์และพัฒนาเกมจนเสร็จสมบูรณ์ออกมาวางจำหน่ายตัดหน้า *Xenonauts* นั่นก็คือ *XCOM: Enemy Unknown* นั่นเอง ซึ่งแน่นอนว่าทันทีที่มีเกมฟอร์มใหญ่แนวเดียวกันจากค่ายดังออกมาตีตลาดก่อนแบบนี้ เกมเล็กอย่าง *Xenonauts* ก็ต้องถูกกลบรัศมีเป็นธรรมดา ทำให้มันเป็นเกมดีที่ถูกบดบังอยู่ใต้เงาของ *XCOM* เท่านั้น และไม่ประสบความสำเร็จอย่างที่ควรจะเป็น เพราะความต้องการของผู้บริโภคได้ถูกเติมเต็มไปแล้ว หาก *Xenonauts* ออกมาก่อนหน้า *XCOM* สักครึ่งปีหรือหนึ่งปี มันก็อาจสร้างปรากฏการณ์ในระดับเดียวกับ *Stardew Valley* ได้เช่นกัน แต่น่าเสียดายที่ไม่ได้เป็นเช่นนั้น



> "ซึ่งในแง่ของคำวิจารณ์แล้ว *Xenonauts* ก็ได้รับคำวิจารณ์ในเชิงบวกพอสมควร"

ที่หยิบยกเรื่องนี้ขึ้นมาพูดก็เพราะหลายคนยังรู้สึกสงสัยและข้องใจว่าทำไมเกม *Stardew Valley* ถึงผงาดขึ้นมายังจุดนี้ได้ ซึ่งเหตุผลก็ดังที่กล่าวไปว่ามันเป็นเกมที่มีคุณภาพในตัว และตอบสนองความต้องการของตลาดได้อย่างเหมาะเจาะ จึงเป็นเหตุผลให้ประสบความสำเร็จอย่างถล่มทลาย เพราะจังหวะเวลาของมันดีมากๆ นั่นเอง ส่วน *Xenonauts* นั้นถูกยกขึ้นมาเพื่อเปรียบเทียบให้ดูว่าจังหวะเวลาที่แตกต่างกันสามารถทำให้เกิดความต่างในเรื่องผลลัพธ์ได้มากน้อยแค่ไหน ถึงแม้ในบางครั้งมันอาจไม่ใช่อะไรที่เราไปกะเกณฑ์หรือกำหนดได้ แต่ถ้าหากเลือกหรือวางแผนได้ก็ควรลงมือทำในช่วงที่จังหวะเวลาเหมาะสมที่สุด เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีที่สุดครับ

3 เกมที่ผมเล่นอยู่ในขณะนี้ 1. Far Cry Primal 2. Grim Dawn 3. Stardew Valley



HEXEN

ก่อนที่โลกจะ 'ถอยกลับ'

เรื่อง: สุกฤษฎิ์ บูรณสรรค์ FG

ช่วงที่ผ่านมาผมได้มีโอกาสลอง Multiplayer Beta ตัวล่าสุดของ '*DOOM*' ผลงานเกมเดินหน้ายิงระดับเรือธงจากค่ายสายพันธุ์โหด id Software ที่ปล่อยออกมาชิมลางก่อนที่ตัวเกมหลักจะวางจำหน่ายในช่วงสัปดาห์ที่สองของเดือนพฤษภาคมนี้

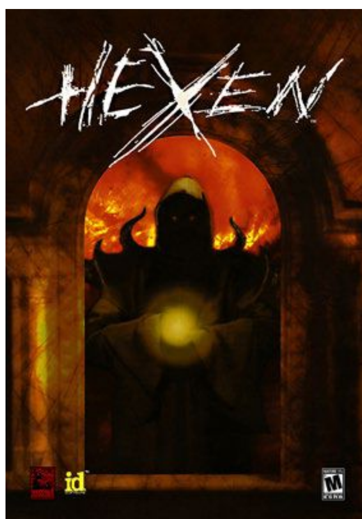
แน่นอนว่าผลลัพธ์ทางความรู้สึกนั้น แม้จะไม่ได้แตกต่างไปจากที่คาดเดา แต่ก็อดรู้สึกที่จะแปลกใจไปไม่ได้ว่าหลายครั้ง ความ 'โบราณ' ของสิ่งที่มันพยายามจะนำเสนอ ผสมผสานกับลูกเล่นใหม่ที่ดูไม่สู้จะลงตัวมากนักนั้น กลายเป็นสิ่งที่พิลึกพิลั่นที่สุดในตลอดระยะเวลาของ Session ที่ได้สัมผัสมา

อันที่จริงแล้วผมไม่มีปัญหากับความ 'โบราณ' ใดๆ ที่เกิดขึ้นในชิ้นงานเกม เพราะส่วนตัวก็เติบโตมากับช่วงเวลาที่เกมอย่าง *Doom, Wolfenstein 3D, Duke Nukem 3D, Blood, Quake* หรือ *Shadow Warrior* วางจำหน่ายกลางทศวรรษที่ 90 (และขอบอกว่า *Shadow Warrior* นั้น ห่วยแตกเจ็บปวดกว่าเวอร์ชั่นรีเมคอยู่หลายขุม...)

แต่ก่อนที่ผมจะเตลิดขุดเอากรุเกมเก่าเปิดขึ้นมาเล่นอย่างงงๆ นั้นเอง ที่ '*Hexen*' ผลงานสุดคลาสสิกจากทีม Raven Software ที่เก็บสำรองเอาไว้ในฮาร์ดดิสก์ได้เข้ามาช่วยเปิดมุมมองบางประการที่เกิดขึ้นกับการมาถึงของ *DOOM* วาระใหม่ในครั้งนี้

ในแง่ของเนื้อหา *Hexen* นั้นสืบเรื่องราวอย่างไม่เป็นทางการจาก *Heretic* ผลงานเดิมของทีมพัฒนา กับการผจญภัยของเหล่าผู้กล้าสามอาชีพ (นักรบ นักบวช จอมขมังเวท) เพื่อกำจัด Korax พ่อมดร้ายแห่งพิภพ เป็น Settings อย่างง่ายๆ ตามสไตล์เกมเดินหน้ายิงของเวลานั้น (ที่ติดข้อจำกัดในการนำเสนอ ที่ยังไม่สามารถใส่ความซับซ้อนลงไปได้มากนัก) แต่ความพิเศษของมันกลับอยู่ในส่วนของระบบ ที่อาจจะเรียกได้ว่าล้ำยุค และ 'มาก่อนกาล' ยิ่งกว่าเกมใดๆ ที่ร่วมสมัยเดียวกัน

อย่างไร? นั่นเพราะ *Hexen* นั้นอาจจะเป็นเกมแรกๆ ที่มีการแบ่ง Class ของตัวละครที่ส่งผลต่อรูปแบบการเล่นอย่างชัดเจน นักรบที่ตีหนักทนอึด จอมเวทที่ยิงแรงแต่ตัวเปราะบาง หรือนักบวชที่มีสไตล์แบบผสมผสานเหล่านี้ บวกรวมกับการออกแบบฉากที่เป็น 'Hub' ที่พื้นที่ส่วนกลางที่แตกย่อยไปยังพื้นที่ต่างๆ เพื่อการแก้ปริศนา การบอกเล่าเนื้อหา และการใส่ความลับต่างๆ สามารถเคลื่อนที่ไปกลับได้ราวกับเป็นฉากขนาดใหญ่ แทนที่จะเป็นการเดินหน้าแล้วฆ่ามันเป็นเส้นทางที่ Fix ตายตัวเช่นเกมอื่นๆ ที่เคยเป็นมา



"ลองตัดความเป็น Brand Loyalty ออกไปแล้ว มันจะยังจับความสนใจได้หรือ?"

แน่นอนว่าความแตกต่างทางการเล่นของทั้งสามคลาส ช่วยให้ความน่านำกลับมาเล่นซ้ำของเกมนี้นั้นสูงอย่างน่าประหลาดใจ เพราะในฉากเดียวกัน สถานการณ์เดียวกัน ก็จำต้องใช้วิธีการที่เป็นเฉพาะของแต่ละคลาส ยังไม่นับรวมอาวุธ ความสามารถ และไอเทมอีกนับโหลที่ทำให้ตัวเกมสนุกสนานมากยิ่งขึ้น (โดยเฉพาะกับโหมด Multiplayer ที่บรรเจิดสุดๆ แม้จะมีแค่สามคลาสก็ตาม)

ผมติดตั้ง *Hexen* และใช้เวลากับมันในยามบ่ายของวันหยุดสงกรานต์อย่างสนุกสนานไม่น้อย กราฟิกที่ดูเก่าแต่ขับเคลื่อนด้วยระบบที่ค่อนข้างทันสมัย เกมการเล่นที่ลงตัวกำลังดี มีความหลากหลายที่ค่อนข้างสูง เหล่านี้เป็นวิสัยทัศน์ที่ Raven Software ได้นำเสนอออกมานับตั้งแต่ผลงานแรกของพวกเขาอย่าง *Heretic* ในปี 1994 (และอย่างที่เราทราบกันดี ว่าพวกเขาเป็นทีมที่ขึ้นชื่อเรื่องนวัตกรรมไม่น้อยแม้ในปัจจุบัน)

แต่ความจริงที่น่าเศร้าของช่วงเวลานั้นคือ หลายเกมที่นำหน้าด้วยนวัตกรรม กลับไม่สามารถยืนหยัดขึ้นมาในเวทีหลักได้อย่างที่มันควรจะเป็น *Hexen* ได้คะแนนจากสื่อที่ดี แต่กลับมียอดขายที่ไม่ค่อยเปรี้ยงนัก ส่งผลให้หลายเกมที่พยายามจะเดินหน้าในแนวทางดังกล่าวทั้ง *Witchhaven* หรือ *SiN* ต้องประสบชะตากรรมเดียวกัน

มาในวันนี้ การผนวกองค์ประกอบของเกม RPG เข้ากับเกมเดินหน้ายิง กลายเป็นลูกเล่นกึ่งบังคับของหลายชิ้นงาน และโลกที่ขับเคลื่อนด้วยสูตรสำเร็จดั้งเดิมกลายเป็นสิ่งที่ถูกตั้งคำถาม

"ผมมีคำถามคาใจอยู่ข้อหนึ่งว่า ถ้าเกมนี้มันไม่ได้ชื่อ *DOOM* แล้ว คนยังจะสนใจเหมือนตอนที่มันใช้ชื่อ *Doom* รึเปล่า? ลองตัดความเป็น Brand Loyalty ออกไปแล้ว มันจะยังจับความสนใจได้หรือ?" เศรษฐศิลป์ พูนบำเพ็ญ หรือแอดมินยืน GeneGTO หนึ่งในผู้ก่อตั้งเว็บไซต์ Gamingdose.com กล่าวในความเห็นของเพจเว็บเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าว ซึ่งนั่นก็ช่วยกระตุกความคิดของผมกับความรู้สึกที่เกิดขึ้นกับ Beta ของ *DOOM* ในครั้งนี้ (รวมถึง *Duke Nukem Forever* ที่ออกมาก่อนหน้านั้นหลายปี...)

ใช่หรือไม่ ที่กระแสคลั่งไคล้ใน *Doom* ยุคแรกเริ่มและการถูกกำหนดแนวทางเป็นเรือธงของ First Person Shooter ของ id Software นั้น เป็นการยึดติดต่อความคุ้นชินเก่าๆ ที่เคยมีมา?

ถ้าเป็นเช่นนั้น กระแสตีกลับที่เกิดขึ้นของ *Doom* ก็อาจจะไม่ใช่เรื่องน่าแปลกใจ...

"เมื่อความขลังหมดไป ก็จะเหลือแต่เพียงไส้ในที่ถูกให้คุณค่าและความหมายจริงๆ..."

ตัวร้ายของ *Hexen* ที่ชื่อ Korax นั้น มีที่มาจาก 'Corvus Corax' อันเป็นชื่อทางวิทยาศาสตร์ของ 'นกกา' ซึ่งไม่ใช่เรื่องบังเอิญ เพราะเป็นการเล่นพ้องกับชื่อทีมของพวกเขาคือ Raven นั่นล่ะ

3 เกมที่แนะนำ 1. SiN 2. Witchhaven 3. System Shock 2



UNTIL THE PAINT DRY...

Concern ความปลอดภัยในระบบ กับวีรกรรม 'ทาสี' ที่เกิดขึ้นกับ Valve...

เรื่อง: สุกฤษฏิ์ บูรณสรรค์ FG

อันที่จริงแล้ว เมื่อกล่าวกันถึง Concern เรื่องความปลอดภัยในระบบดิจิตอลหรือ Online Security แล้วนั้น ต่อให้คุณไม่ใช่ Techno Geek หรือมีความรู้ในเชิงลึกด้านระบบ ก็ยากนักที่จะหลีกเลี่ยงความเกี่ยวข้องกับสิ่งต่างๆ เหล่านี้ ตราบเท่าที่ชีวิตประจำวันยังต้องเชื่อมต่อโลกออนไลน์เพื่อการทำธุรกรรมต่างๆ เรียกว่าทุกสิ่ง ถูกแปลงสารเป็นเลข 0 และ 1 ในพื้นที่ที่ยากจะจับต้องภายใต้ความซับซ้อนของรหัสโปรแกรมอย่างเกือบสำเร็จเสร็จสรรพ

แน่นอนว่าแวดวงวิดีโอเกมนั้นย่อมเกี่ยวข้องกันอย่างเต็มๆ

ลองจินตนาการกันดูว่านานแค่ไหนที่เราไม่ได้ออกไปซื้อเกมที่เป็นแบบ Hard Copy และพึ่งพาบริการร้านค้าออนไลน์อันหลากหลาย ซึ่งนั่นทำให้เราอยู่ในสถานะขาข้างหนึ่งหย่อนลงไปสู่ความเสี่ยงด้านความปลอดภัยทางระบบไปแล้วครึ่งตัว

แต่ดูเหมือนว่าเรื่องราวและ Concern ในประเด็นดังกล่าว จะอยู่ในระดับที่อาจจะทำให้หลายคนต้องกลอกตาบนกันได้ง่ายๆ ดังเช่นเรื่องราวดังต่อไปนี้

เหตุการณ์สุดสนุกเกิดขึ้นเมื่อ Ruby Nealon เด็กหนุ่มวัย 16 ปี นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยอังกฤษ ได้ค้นพบ Exploit หรือช่องโหว่ของ Steam ระบบร้านค้าออนไลน์ยักษ์ใหญ่แห่งโลก Digital Distribution ที่หลายคนคุ้นเคยกันดี และทำการ 'อัพโหลด' เกม '*Watch the Paint Dry*' ของตนเองขึ้นไปบนหน้า Store จนเป็นกระแสฮือฮาอยู่พักหนึ่ง

ในส่วนของตัวเกมคงไม่มีอะไรที่สลักสำคัญมากนัก (อันที่จริงจะเรียกว่าเกมก็คงไม่เต็มปาก เพราะเหมือนเป็น Absurd Parody ทำออกมายั่วล้อเกมแนว 'นั่งชิล' ที่เกิดขึ้นอย่างเกลื่อนกลาดในปัจจุบันมากกว่า...) แต่สิ่งที่น่าสนใจในเรื่องราวครั้งนี้ คือการกระทำอันสุดอุกอาจของ Nealon นั้น ไม่ได้เกิดขึ้นจากความประสงค์ร้าย

หากแต่เป็นการส่งสัญญาณไปถึง Valve ว่าให้ช่วยแก้ไขปัญหาสักที...

ความอึดอัดคับข้องของ Nealon นั้นเป็นเรื่องที่พอจะทำความเข้าใจกันได้ เพราะนี่ก็ไม่ใช่ครั้งแรกที่เขาพยายามจะบอกไปทาง Valve ถึงปัญหาด้าน Online Security ในหน้าเว็บและ Front-End หลัก รวมถึงไม่ใช่ครั้งแรกที่ Valve เกิดปัญหาด้านความปลอดภัย เพราะถ้านับจากประวัติศาสตร์ที่ผ่านมา พวกเขาก็เผชิญหน้ากับเรื่องที่กลืนไม่เข้าคายไม่ออกมานักต่อนัก ตั้งแต่การเจาะระบบเข้ากระดานสนทนา, การยิง DDoS เข้าถล่มหน้าเพจ จนถึงเคสคลาสสิก ตัวเกม *Half-Life 2* หลุดก่อนวันวางจำหน่ายเมื่อสิบสองปีที่แล้ว (เรียกว่ากว่าที่พวกเขาจะรู้ตัว Gordon Freeman ก็ไปโลดแล่นที่แผงเถื่อนที่รัสเซียไปแล้วเป็นที่เรียบร้อย...)



"นี่ก็ไม่ใช่ครั้งแรกที่เขาพยายามจะบอกไปทาง Valve ถึงปัญหาด้าน Online Security"

อย่างไรก็ตาม การ 'ทาสี' ของ Nealon นั้น กลับให้ผลลัพธ์ที่ไม่สู้ดี เพราะนอกเหนือจากตัวเกม (?) ของเขาที่โดนถอดออกอย่างเงียบกริบแล้ว บรรดาช่องโหว่ต่างๆ ก็ยังคงอยู่ดีมีสุข และไม่มีการสนองตอบจากตัวแทนฝั่ง Valve แต่อย่างใด

ทั้งหมดนี้ ก่อให้คำถามสำคัญต่อการตื่นตัวด้านความปลอดภัยในระบบของผู้ให้บริการออนไลน์ที่น่ากังขายิ่ง...

ดังที่ทุกท่านทราบกันดีว่า เมื่อมีประเด็นด้านความปลอดภัยออนไลน์ ความเสียหายที่เกิดขึ้นก็มักจะร้ายแรงและยากที่จะควบคุม กว่าจะจัดการปัญหาต่างๆ ได้ลุล่วง มันก็แทบจะเรียกว่าสายจนเกินการ ทำให้ผู้ประกอบการหลายรายทุ่มเททรัพยากรและเม็ดเงินจำนวนมากเพื่ออุดช่องโหว่ดังกล่าวและป้องกันไม่ให้มันเกิดขึ้นซ้ำสอง

แต่จากกรณีที่เกิดขึ้นกับ Valve นั้น แม้มันอาจจะพอยกประโยชน์ให้กับจำเลยในความสลับซับซ้อนของระบบ รูปแบบองค์กร และการบริหารภายใน ก็มีส่วนที่จะกำหนดทิศทางและนโยบายด้านความปลอดภัย แต่ Security Concern ควรจะเป็นสิ่งที่ Valve ให้ความสำคัญเป็นอันดับต้นๆ ด้วยซ้ำ เมื่อพิจารณาจากสเกลของการให้บริการ ฐานลูกค้า และประวัติความเสียหายที่ผ่านมา (เช่น กรณี Playstation Network ที่โดนถล่มอย่างหนัก หรือ Xbox Live ที่ตกเป็นเป้าหมายอยู่บ่อยครั้ง ก็มีการตอบสนองที่ค่อนข้างฉับไว) ซึ่งการตอบสนองที่น้อยจนถึงไม่มีของพวกเขาก็สร้างคำถามที่ตามมาคือ แท้จริง พวกเขาให้มุ่งเน้นความสำคัญของสิ่งใดกันแน่...

ในวันนี้ นอกเหนือจากระบบ Steam Authenticator แบบปกติ และการส่งคำร้อง (Petition) ที่เป็นกระบวนการอันน่าเหนื่อยหน่ายแล้ว มันยังไม่มีสิ่งใดจากทาง Valve ที่จะช่วยสร้างความมั่นใจต่อประเด็นด้านความปลอดภัยทางระบบแก่ผู้ใช้อย่างเป็นรูปธรรม

"ผมเชื่อว่ายังมีช่องโหว่อีกหลายจุดในระบบของ Valve" Nealon นักทาสีไซเบอร์กล่าวด้วยความระอาใจ *"แต่ผมคงไม่ไปเสียเวลากับพวกเขาแล้วล่ะ พอกันทีก็ทำซะขนาดนี้พวกเขายังไม่สนใจกันเลย..."*

ถ้าการทาสีของ Nealon จะพอบ่งบอกอะไรได้บ้างแล้วล่ะก็ มันก็คือจุดยืนของ Valve ที่มีต่อประเด็นด้านระบบ ที่พวกเขาเลือกที่จะนิ่งเฉย นอนใจ และไม่ทำอะไรปล่อยเรื่องผ่านเลยไปจนเงียบสนิท...

"และหลายครั้งทีเดียว ที่เราพบว่า มันมีรอยฝ่ามือ และคราบสกปรก หลงเหลือจากตอนที่สียังไม่แห้งเป็นของเหลือต่างหน้า..."

3 เกมที่ผมเล่นอยู่ในขณะนี้ 1. Dark Souls III 2. Stardew Valley 3. XCOM 2



THE PERKS OF EARLY ACCESS

ร่วมด้วยช่วยกันลงขัน...ฤานี่คือทางออกของเกม Niche

เรื่อง: บุญอุดม มุ่งเกษม FG

ผมยังจำช่วงที่ผมยังเป็น บ.ก. FG อยู่และต้องตัดสินใจปล่อยลิขสิทธิ์ PC Gamer ไป สิ่งที่ผมหนักใจที่สุดคือคอนเท้นท์แบบ Exclusive Early Access ที่เราจะสูญเสียไป ในตอนนั้นเป็นยุคก่อน Steam แต่หลังจากมี Steam และการเข้ามาของระบบ Steam Early Access ที่ทำให้การ Crowd Funding เริ่มเป็นที่แพร่หลาย ทั้ง Early Access และ Kickstarter ต่างก็เป็นระบบที่ช่วยให้ผู้พัฒนาเกมที่มีไอเดียดีๆ ได้มีโอกาสนำเสนอไอเดีย (ในกรณีของ Kickstarter ไอเดียนั้นอาจจะยังเป็นแค่ไอเดียลอยอยู่ในอากาศ แต่ Early Access นั้นไอเดียได้ผ่านการกลั่นกรองจนกลายมาเป็นเกมในระดับที่พอให้เกมเมอร์ทดลองเล่นได้แล้ว) ในมุมมองของผู้เล่น Early Access เปิดโอกาสให้พวกเขาได้เข้าถึงเกมเร็วยิ่งขึ้น เรียกได้ว่าเป็นเบต้าเทสเตอร์กันเลยก็ว่าได้

แม้เรื่อง Crowed Funding จะไม่ใช่เรื่องใหม่ บทความล่าสุดที่ผมเพิ่งเขียนก็เป็นบทความเกี่ยวกับ *Stardew Valley* เกมที่ประสบความสำเร็จอย่างมากจากการทำ Crowd Funding แบบ Early Access แต่ช่วงหลังๆ มาผมรู้สึกว่า Early Access ไม่ได้เป็นเพียงช่องทางสำหรับผู้พัฒนาตัวเล็กๆ หรือค่ายเกมเล็กๆ ที่จะนำเสนอเกมเล็กๆ เพียงอย่างเดียว ช่วงหลังๆ ผมเริ่มเห็นเกมระดับ AAA ที่เปิดให้ Early Access ตัวอย่างเช่นคือ *Dirt Rally* ซึ่งทางผู้พัฒนาบอกว่าไม่มีทางได้ออกมาเป็นเกมได้หากไม่มีการ Early Access เพราะทางฝ่ายผู้บริหารไม่เชื่อมั่นในตัวเกมพอที่จะไฟเขียวให้พัฒนาเกมต่อไป ทางทีมงานก็เลยใช้การ Early Access เป็นโอกาสพิสูจน์ตนเองว่าเกมของพวกเขาดีจริงและมีตลาดรองรับ สุดท้ายก็ได้ทำ *Dirt Rally* ออกมาขายบนพีซี (และจะได้ทำลงคอนโซลในไม่ช้าด้วย) หรือ *Tom Clancy's Ghost Recon Phantoms* ที่ Ubisoft ตัดสินใจใช้ Early Access เพื่อหาข้อมูลในการปรับปรุงเกมให้ดีก่อนวางจำหน่าย...

สรุปคือ ตอนนี้ Early Access กลายเป็นเวทีให้เกมระดับ AAA ที่แม้จะไม่ขัดสนเรื่องเงินแต่ทางค่ายอาจจะยังมีข้อกังวลอะไรบางอย่างเลยตัดสินใจใช้ Early Access ขจัดข้อกังวลนั้นๆ เพื่อตัดสินใจว่าเกมจะได้ไปต่อหรือไม่ การนำเกมมาลง Early Access แล้วให้ได้ไปต่อมีกุญแจสำคัญอยู่สองอย่างคือ First Impression และ Customer Service

เกมที่ Early Access ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นเกมสำหรับตลาดเฉพาะกลุ่มมากๆ (ตัวอย่างเช่น *Dirt Rally* ที่ผู้พัฒนาบอกเองว่าเป็นเกม Niche ของ Niche ของ Niche กล่าวคือเป็นเกม แข่งรถ และแรลลี่ และแถมเป็นแรลลี่ที่เน้นความสมจริงแบบซิมูเลชั่นอีก) เป้าหมายหลักส่วนใหญ่ของ Early Access ของเกมที่ดีคือการแก้ไขเกมให้ตรงกับความต้องการของผู้บริโภคที่แท้จริง โอกาสที่ First Impression จะดีแบบล้นหลามนั้นน้อย แต่ First Impression ที่สำคัญในมุมมองของผมคือการตอบโจทย์สิ่งที่คุณโฆษณาไว้ อาทิ *Stardew Valley* ที่วางตำแหน่งตนเองว่าเป็นผู้สืบทอด *Harvest Moon* พอคนเข้ามาลองเกมแล้วก็รู้สึกได้ว่ามันเป็น *Harvest Moon* จริงๆ... มันอาจจะยังไม่ใช่ตามที่ต้องการ แต่นั่นก็จะเป็นเรื่องของ Customer Service



"เกมที่ Early Access ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นเกมสำหรับตลาดเฉพาะกลุ่มมากๆ"

Stardew Valley ประสบความสำเร็จอย่างมากเพราะเมื่อแฟนๆ *Harvest Moon* เข้ามาลองแล้วได้รับ First Impression ที่ดี แต่หลายๆ คนก็มีไอเดียใหม่ๆ ที่จะนำเสนอ ผู้พัฒนา *Stardew* ปรับปรุงแก้ไขเกมของเขาตามที่แฟนๆ เสนอตลอด และเป็นผู้พัฒนาที่ Active มากๆ ในบอร์ดของเกม (รวมถึงมีแฟนๆ เป็นฮาร์ดคอร์คอยช่วยสนับสนุน) เมื่อทั้ง First Impression และ Customer Service ดีก็เกิด Word of Mouth หรือการบอกปากต่อปากกันไปเอง การตลาดแบบฟรีๆ การได้รับ Feedback แบบฟรีๆ การได้เงินมาเพิ่มสภาพคล่องให้กับการพัฒนา การลดความเสี่ยงในการตัดสินใจให้กับผู้บริหาร เพียงแค่คุณทำงานที่คุณควรจะทำอยู่แล้ว (งานนั้นก็คือสร้างเกมที่น่าสนใจและมีคุณภาพที่ดี) จะทำให้ Early Access กลายมาเป็นทางออกของเกมระดับ AAA แบบ Niche มากขึ้นเรื่อยๆ

แต่ก็ต้องทิ้งท้ายไว้ว่า... ในทางกลับกัน Early Access ที่ทางผู้บริโภคคิดจะระดมทุนอย่างเดียวโดยไม่รับผิดชอบต่อคำสัญญาของพวกเขาก็มีให้เห็นอยู่ตลอดเวลา บางรายเป็นถึงผู้พัฒนาเกมหรือค่ายเกมระดับตำนาน อาทิ Peter Molyneux กับเกม *Godus* หรือค่าย Double Fine กับเกม *Spacebase DF-9* โดยนาย Peter Molyneux ถึงขั้นเคยออกมาอธิบายว่าระบบการทำ Crowd Funding นั้นมีข้อบกพร่อง คือความกดดันที่จะต้องทำเงินให้ได้อันดับหนึ่งถึงจะได้ทุนมาใช้ ซึ่งความกดดันนั้นเองที่ทำให้ผู้พัฒนาอย่างเขาต้องโฆษณา 'เกินจริง' เพื่อให้คนเข้ามาสนับสนุนมากๆ

แต่ถามว่าเมื่อคนเหล่านี้เอาชื่อตัวเองมาทิ้งไปกับการขายสรรพคุณเกินจริงครั้งหนึ่งแล้ว ครั้งต่อไปจะมีใครเชื่อพวกเขาไหม?

โลกออนไลน์ทุกวันนี้ก็จะค่อยๆ ประจานคนเหล่านี้ให้ไม่สามารถทำแบบนี้ได้อีก และที่เหลืออยู่ก็จะเป็นเพียงเกมและค่ายเกมดีๆ ที่ต้องการทุนหรือคำแนะนำจากลูกค้าของพวกเขา

3 เกมที่ผมเล่นอยู่ในขณะนี้ 1. Football Manager 2015 2. Fantasy War Tactics (Android) 3. Nobunaga's Ambition Sphere of Influence

DARK SOULS III

บทอวสานตำนานแห่งไฟและเถ้าถ่าน

สำหรับผู้เล่นใหม่เริ่มเล่นจากอาชีพ Knight จะเหมาะสมที่สุด เพราะมีเกราะกับอาวุธเริ่มต้นที่มีทั้งพลังป้องกันและโจมตีค่อนข้างดี ช่วงต้นเกมจะได้เปรียบอาชีพอื่น เล่นไปสักพักผู้เล่นค่อยหาสไตล์ความถนัดเฉพาะตัวก็ได้ ตัวเกมให้ความอิสระและยืดหยุ่นพอสมควร โดยส่วนตัวแล้วตอนอัพเลเวลผู้เขียนไปสาย Dexterity ถือธนู + อาวุธประชิดที่ใช้ค่า Dex เป็นพลังโจมตี (เช่นพวกดาบซามูไร) เล่นเวทมนตร์ก็ถือเป็นอีกทางเลือกหนึ่งถ้าอยากเล่นแบบไม่เข้าประชิดตัว (ค่าสำคัญคือ Intelligence กับ Attunement)

ผู้เล่นที่ต้องการเก็บทุกอย่างสามารถใช้เว็บไซต์นี้ได้ครับ http://darksouls3.wiki.fextralife.com/

Cemetery of Ash

แผนที่นี้จะเป็นการสอนพื้นฐานของเกม *Dark Souls* วิธีบังคับตัวละคร การโจมตี การกระโดด เป็นต้น จุดที่ต้องระวังมีเพียงจุดเดียวคือจะมีศัตรูที่เป็นกิ้งก่าคริสตัลตัวใหญ่ซ่อนอยู่ซอกหนึ่งในแผนที่ ตอนนี้ตัวเรายังอ่อนแอเกิน ไว้กลับมาหาทีหลัง เก็บของฆ่าศัตรูตามทางแล้วสำรวจ Bonfire (ทำหน้าที่เป็นจุดพักผ่อน) ก่อนที่จะไปต่อจนถึงลานกว้าง ดึงดาบออกจากร่างอัศวินที่อยู่ตรงกลางลานแล้วเตรียมตัวสู้บอสตัวแรกของเกม

Boss: Iudex Gundyr

สู้เหมือนสู้กับศัตรูปกติ ตัวบอสโจมตีช้า จึงสามารถกลิ้งหลบหรือยกโล่ขึ้นมาป้องกันได้โดยง่าย ถ้าผู้เล่นต้องการใช้โล่กด R2 เพื่อ Parry ให้บอสเสียจังหวะแล้วโจมตีสวนไปเลยก็ย่อมได้

เมื่อ HP ของบอสลดลงไปเหลือครึ่งหลอดมันจะแปลงร่าง จุดอ่อนก็คือมันตาถั่วมากสามารถอ้อมไปฟันข้างหลังได้ง่าย รวมทั้งถ้าเราอยู่ใกล้ๆ แล้วเดินอ้อมหลังมันไปเรื่อยๆ มันจะโจมตีไม่ถูก

ชนะแล้วได้ Coiled Sword เปิดประตูใหญ่เดินทางไปต่อก็จะถึง Firelink Shrine

Firelink Shrine

มาถึงแล้วให้เอา Coiled Sword ไปปักตรงกลางห้องโถงให้กลายเป็น Bonfire ซึ่งต่อจากนี้สามารถสำรวจ Bonfire เพื่อเดินทางไปยังสถานที่ต่อไปได้ ถอดใส่เวทมนตร์ หรือฝากของ (และถ้ามี Undead Bone Shard ก็สามารถอัพเกรดการเพิ่ม HP ของขวด Estus) แต่ก่อนจะลุยต่อต้องรู้จัก NPC ที่สำคัญก่อน

1. Fire Keeper คนนี้คอยอัพเลเวลให้เรา
2. Shrine Handmaid คนนี้ขายของ (มีกุญแจหอคอยชั้นบนแผนที่นี้ขาย 20,000 โซล) ถ้าเอาไอเทมจำพวก Ash มาให้ก็จะมีของขายให้เยอะขึ้น
3. Blacksmith Andre คอยอัพเกรดอาวุธ ถ้าเอาไอเทมจำพวก Coal มาให้ก็จะใส่ธาตุอาวุธได้ ถ้ามี Estus Shard ก็จะเพิ่มจำนวนขวดเติม HP ให้


Iudex Gundyr


Vordt of the Boreal Valley

พร้อมแล้วสำรวจ Bonfire เพื่อเดินทางไป High Wall of Lothric

High Wall of Lothric

● มาถึงแล้วเปิดประตูลงไปด้านล่าง อย่าลืมจุด Bonfire ตรงนี้จะลงไปได้สองทาง ทางที่มีสุนัขกับพวกถือขวานเฝ้าคือทางตันแต่มีธนูให้เก็บ ส่วนอีกทางที่มีศัตรูถือตะเกียงคือทางไปต่อ

● ไปได้อีกสักพักจะเจอมังกร รอมันพ่นไฟให้เสร็จก่อนแล้วรีบวิ่งไปฝั่งตรงข้าม ธนูสามารถยิงตอดมังกรจนมันบินหนีไปได้ แต่ต้องการมากกว่า 70 ดอก (ยืนยิงตรงบันได)

● ทางเข้าหอคอยที่มีอัศวินเฝ้า อย่าเพิ่งเดินลงบันได ให้ออกมาข้างนอกแล้วขึ้นไปชั้นบน จะเจอ Bonfire อีกจุดไว้เซฟ

● ไปต่อทางหลังคา แล้วลงมาให้ถึงลานกว้างที่มีอัศวินตัวอ้วนใหญ่ถือขวาน ผ่านมันไปได้อย่าเพิ่งออกไปทางลานถัดไปที่มีอัศวินเดินวนเวียนไปมาเยอะๆ ให้ขึ้นบันไดไปทางศัตรูที่ยิงหน้าไม้ใส่เรา สุดทางจะมีลิฟต์เปิดทางลัดย้อนไปทาง Bonfire อันแรก (ทางลัดจะช่วยให้เวลาตายจากบอสแล้วกลับมาสู้ง่ายขึ้น)

● เข้าไปที่โบสถ์ รับ Small Lothric Banner จาก NPC ชื่อ Emma ตรงข้ามกับโบสถ์ ลงไปจนสุดทางแล้วสำรวจประตูจะพบบอส

Boss: Vordt of the Boreal Valley

บอสตัวนี้ตีเราให้ติดสถานะ Frostbite ได้ ซึ่งถ้าติดหลอด Stamina (สีเขียว) จะขึ้นช้าทำให้สู้ลำบากขึ้น วิธีสู้โดยง่ายคือรีบกลิ้งไปที่ขาหลังของบอสแล้วฟันจนกว่ามันจะหันหน้ามาหา ก็กลิ้งไปที่ขาหลังอีกรอบ ทำแบบนี้มันจะโจมตีเราไม่โดนเลย

เมื่อ HP ของบอสลดลงไปครึ่งหลอด มันจะโจมตีแรงขึ้น ไวขึ้น และมีท่าพ่นน้ำแข็ง โดยท่าพ่นน้ำแข็งนี้สามารถหลบได้ง่ายแถมมีเวลาให้ตีฟรี

สู้เสร็จแล้วเปิดประตูไปชูธง Small Lothric Banner ที่สุดทาง จะมีแท็กซี่พาไป Undead Settlement

จุดสำคัญ

● ถ้าเก็บได้ Cell Key มา สามารถช่วย NPC ชื่อ Greirat ได้จากคุกหอคอยหนึ่งในแผนที่ ตัวนี้คือพ่อค้าขายของ

● วิธีดูว่าหีบสมบัติไหนเป็นกับดัก Mimic ให้ดูมันไปสักพักมันจะมีแอบหายใจ หรือดูโซ่ที่อยู่ข้างหีบจะชี้ออกมาข้างนอก (หีบจริงโซ่จะม้วนเป็นรูปตัว O)

Undead Settlement

● ลงมาแล้วจะเจอ Bonfire เลย อย่าลืมกดเซฟ จากนั้นไปต่อจนถึงประตูที่ศัตรูปล่อยสุนัขออกมาโจมตี (อย่าลืมคุยกับ NPC Yoel ตรงประตูใหญ่อีกฝั่ง ตัวละครนี้มีบทบาทสำคัญในฉากจบแบบที่ 3 และขายเวทมนตร์พื้นฐาน) ฆ่าสุนัขให้หมดแล้วสับคันโยกข้างประตูเปิดเข้าไป

● มองไปบ้านทางขวาจะเจอ Bonfire อีกจุด แล้วเดินเข้าบ้านทะลุออกมาตรงลานกว้าง จากตรงนี้จะไปได้สองทางคือข้ามสะพานแขวนไปทางโรงเลี้ยงสัตว์ หรือไปทางเขตที่อยู่อาศัยที่มีบ้านเยอะๆ ซึ่งถ้าไปทางเขตที่อยู่อาศัยก็ถือว่าทางนั้นจะเป็นทางตรงดิ่งไปบอสเลย ซึ่งบอสตัวนี้ไม่จำเป็นต้องสู้ก็ได้ แต่ถ้าชนะแล้วเราจะได้ไอเทมที่มีประโยชน์

● ถ้าไปทางเขตที่อยู่อาศัย ระหว่างทางจะเจอ Bonfire ใกล้ๆ กับทางระบายน้ำ (ที่จะเชื่อมกับฝั่งที่มาจากสะพานแขวน) เลยจาก Bonfire ไปคือทางไปสู้บอส ซึ่งต้องระวังเจอศัตรูปาหอกใส่จากที่ไกลๆ สุดทางจะเจอลานกว้างที่มีศัตรูจำนวนมากนั่งกราบไหว้ต้นไม้อยู่ ฆ่าพวกนี้ไปสักพักบอสจะตื่น

Boss: Curse-Rotted Greatwood

จุดอ่อนของบอสอยู่ที่ไข่ตรงระหว่างขาของมัน (หรืออวัยวะส่วนอื่นที่มีไข่ติด) ต้องโจมตีตรงไข่นี้เท่านั้นถ้าตีตรงอื่นคือตีไม่เข้า พอ HP มันเหลือครึ่งหลอดมันจะพังพื้นลงไปให้สู้กันที่โพรงใต้ดินข้างล่าง ซึ่งตรงนี้จะไม่มีศัตรูอื่นๆ แล้ว แต่บอสจะเคลื่อนไหวไวขึ้นและโจมตีแรงขึ้น ตอนนี้ไข่นอกจากตรงระหว่างขาจะมีขึ้นที่ตรงหลังด้วย ส่วนแขนเปลือยๆ ที่งอกมาใหม่จากตัวบอสก็ถือว่าเป็นจุดอ่อนอีกจุดหนึ่ง

● ฆ่าบอสเสร็จแล้ว (หรือจะข้ามไม่ฆ่าก็ได้) ให้ย้อนกลับไปที่แผนที่นี้อีกฝั่ง (ซึ่งใกล้ๆ กับลานที่เจอบอสจะมีประตูใหญ่ เปิดไปแล้วจะเป็นทางลัดไปอีกฝั่งด้วยเช่นกัน) ถ้าเรามาจากสะพานแขวน ทะลุโรงนาไปจะเจอสะพานหิน มองดูดีๆ ใต้สะพานจะมีห้อง Bonfire อยู่ กระโดดลงไปเซฟได้ ระวังศัตรูสองตัวกับอีกตัวที่ปาระเบิดไฟใส่ก็พอ

● ถ้าเดินทางมาจนเห็น NPC ถือคทา แสดงว่ามาถูกทางแล้ว เดินไปจนถึงตึกที่มีลิฟต์ จะเจอกับอัศวินหัวหอม Siegward

● ให้ลงลิฟต์ไปก่อนแล้วสู้กับศัตรูที่ขวางทางออกข้างล่าง หลังจากฆ่ามันแล้วออกจากห้องนี้ไปคือ Road of Sacrifices

เนื้อเรื่องเสริม จากตรงนี้ถ้ากลับขึ้นลิฟต์ไปจะพบว่า Siegward หายไปแล้ว จริงๆ ลิฟต์อันนี้มีสองชั้น เราต้องกดให้อันที่เราขึ้นมาจาก Road of Sacrifices ลงไปก่อนลิฟต์ขึ้นถึงจะมา และถ้าอยากเจอ Siegward แล้วช่วยเขาสู้ศัตรู เวลาขึ้นลิฟต์ไปตอนได้ยินเสียง "ฮึ่มมมมมมมมมม" ให้กลิ้งลงจากลิฟต์ลงมาที่ทางลับ (ดูดีๆ ระวังตาย)




Curse-Rotted Greatwood


Crystal Sage

จุดสำคัญ

● นำ Transposing Kiln ที่ได้จากบอสตัวนี้มามอบให้กับ Ludleth ที่ Firelink Shrine (NPC ที่นั่งอยู่บนบัลลังก์) แล้วจากนี้เป็นต้นไปเขาจะรับบริการเปลี่ยนโซลของบอสให้กลายเป็นอาวุธหรือเวทมนตร์ได้

● NPC ที่สามารถพากลับไป Firelink Shrine ในแผนที่นี้มีหลายตัว นอกจาก Yoel แล้วก็ยังมี Cornyx ที่ถูกขังอยู่ในกรงแขวนบนหลังคาบ้านหลังหนึ่ง คนนี้สอนเวทไฟ (Pyromancies) กับ Irina ที่ขายเวทรักษา (Miracles) จะถูกขังอยู่ใกล้กับทางไป Road of Sacrifices ไม่ต้องใช้กุญแจ แต่ให้กระโดดลงทางเดินใกล้ๆ (หลัง NPC อัศวินถือคทายักษ์ชื่อ Eygon) แล้วอ้อมไปช่วยจากข้างล่าง

Road of Sacrifices

● สำรวจ Bonfire แรกแล้วไปตามทางเรื่อยๆ แผนที่นี้ตอนแรกจะตรงอย่างเดียว

● พอมาถึง Bonfire ที่สองจะเจอ NPC ชื่อ Anri กับ Horace ถ้าต้องการฉากจบแบบ 3 ให้คุยให้ครบ จากนั้นเดินลงไปต่อจะเข้าสู่เขตหนองน้ำ โดย ณ จุดนี้เกมจะมีทางเลือกให้เราว่าจะไปที่ไหนก่อนได้สองสถานที่คือ

1. Farron Keep ทางไปแผนที่นี้ง่ายมากเลยเพราะเป็นประตูใหญ่แถมมีศัตรูเป็นอัศวินอ้วนเฝ้าอยู่สองตัว บวกกับมี NPC ชื่อ Exile of Farron มาช่วยรุมอีก ชนะแล้วลงบันไดลิงไปข้างล่าง

2. Cathedral of the Deep ถัดจากทางไป Farron Keep นิดเดียวจะมีซากปรักหักพังโบราณอยู่ เข้าไปแล้วจะเจอศัตรูจำนวนมากพอสมควร และจะอยู่ใกล้กับ Bonfire อันที่สามที่อยู่กลางหนองน้ำมากกว่าด้วย

แนะนำว่าให้ไปทาง Cathedral of the Deep ก่อน ซึ่งระหว่างทางจะเจอบอส (ไป Farron Keep ไม่เจอ)

Boss: Crystal Sage

บอสตัวนี้เป็นนักเวท เพราะฉะนั้นไม่ต้องใช้โล่กัน เข้าไปตีใกล้ๆ แล้วคอยกลิ้งหลบก็พอ ถ้าเรารีบตีไวพอมันจะไม่มีเวลาใช้ท่าอะไรเลยแล้วมุดดินหนี

พอ HP เหลือครึ่งหลอดแล้วตอนมันมุดดินกลับขึ้นมาจะมีร่างปลอมออกมาด้วย 4 ร่าง ให้มองหาตัวจริงที่ถือลูกแก้วสีม่วงแล้วรีบเข้าไปตีให้มันมุดหนี หรือจะฆ่าลูกน้องไปก่อนก็ได้ (ฟันทีเดียวตาย) แต่ระหว่างฆ่าลูกน้องมีความเสี่ยงว่าจะโดนรุมยิงเวทใส่

จุดสำคัญ

● เลียบทางขวาสุดของหนองน้ำไปจากจุดเริ่มต้นจะเจอห้องที่มีอัศวินดำเฝ้าอยู่ ข้างหลังมันคือไอเทมสำคัญ Farron Coal เอาไว้ให้ช่างตีดาบไปใช้พัฒนาอาวุธของเรา

● ใกล้กับทางไปสู้บอส ห้องที่มีหลุมกับดักกับศัตรูเยอะๆ ดูดีๆ (ข้างนอก ใกล้กับทางที่เข้ามา) จะมีบันไดขึ้นไปหา NPC ชื่อ Orbeck คนนี้ถ้าตัวละครเรามี INT เกิน 10 จะสามารถส่งเขากลับไป Firelink Shrine เพื่อขายเวทมนตร์ได้

Cathedral of the Deep

● หลังจากผ่านบอสมาได้ไม่นานจะเจอ Bonfire แรก ตรงไปจนถึงโบสถ์ เข้าไปข้างในแล้วจะเจอ Bonfire ที่สอง

● จากตรงนี้ไปทางสุสานคือทางไปต่อ (ส่วนทางอื่นคือทางไปเก็บของ) พวกซอมบี้ไม่ต้องไปสนใจเพราะมันจะเกิดเรื่อยๆ ฆ่ายังไงก็ไม่หมด

● พอมาจนถึงส่วนนอกกำแพงโบสถ์แล้วก็ต้องหาทางเข้าไปข้างใน จุดนี้จะมีศัตรูจำนวนมากพอสมควรและมักจะมาแบบไม่รู้ตัว

● เข้ามาในโบสถ์ได้แล้วศัตรูจะน้อยลงแต่ระวังพวกนักเวทกับอัศวินไว้ก็ดี ส่วนยักษ์ตัวใหญ่สามารถใช้ธนูยิงฆ่าได้จากที่ไกล โดยต้องไปล่อให้มันตื่นก่อนจึงจะยิงเข้าถ้ามันหมอบอยู่ยิงไม่เข้า

● พอฝ่าลงมาถึงห้องชั้นล่างที่มีน้ำท่วมขัง ผ่านยักษ์อีกตัวไปคือทางไปหาบอส แต่ตรงประตูที่มีบันไดขึ้นตรงข้ามกับยักษ์ตัวนี้คือทางลัดกลับไป Bonfire ในโบสถ์ อย่าลืมกลับไปเปิดทางก่อน

● หลังแท่นบูชาใหญ่คือห้องบอส

Boss: Deacons of the Deep

ฆ่าศัตรูที่มีไอวิญญาณสีแดงออกมาจากร่างแล้วบอสจะ HP ลด พอฆ่าไปได้ถึงจำนวนหนึ่งตัวจริงของบอสจะโผล่ออกมา ให้ฝ่าวงล้อมศัตรูเข้าไปโจมตีให้ถึงตัวบอส รีบฆ่าให้ไว อย่าหนีออกมาตั้งหลักนานมากนักเพราะบอสจะใช้ท่าคำสาปซึ่งกินพื้นที่ทั้งฉากและอาจจะทำให้เราตายทันที

● ได้รับไอเทมสำคัญ Small Doll จากบอสมาแล้ว (ไม่มีจบเกมไม่ได้) กลับไปที่ Road of Sacrifices แล้วไปต่อแผนที่ Farron Keep

จุดสำคัญ

● ถ้าเราไม่เจอ NPC ชื่อ Patches ที่นี่ (โดยมันจะปลอมตัวเป็นอัศวินหัวหอม) ก็จะไปเจอที่ Firelink Shrine ถ้าเราขึ้นลิฟต์ไปตรงหอคอย มันจะมาปิดขังแกล้งเรา เดินทางกลับไปที่ Firelink แล้วขึ้นบันไดมาตรงมุมระเบียงทางไปหอคอยจะเจอ เลือกตอบ “Forgive” เจ้าตัวนี้ก็จะทำหน้าที่เป็นพ่อค้าอีกคน (ถ้าเจอที่ Cathedral of the Deep ก็ “Forgive” ที่แผนที่นั้น)

เนื้อเรื่องเสริม ไปที่ Bonfire ในโบสถ์แผนที่ Cathedral of the Deep ออกมาข้างหน้าจะเจออัศวิน

หัวหอมติดอยู่ข้างในบ่อน้ำ (มองไม่เห็น) ซื้อชุดเกราะหัวหอมทั้งเซ็ตจาก Patches แล้วนำมาคืนเขา

Farron Keep

● แผนที่นี้คือบึงพิษขนาดใหญ่ เตรียมยาแก้พิษกับขวดเติม HP ไว้ให้พร้อม สำหรับคนที่รำคาญตัวละครเคลื่อนไหวช้าในบึง เวลาเดินทางให้ถือมีดไว้แล้วกด L2 เพื่อสไลด์เอา

● การจะออกไปจากที่นี่แล้วเดินทางต่อไปหาบอสมีอยู่วิธีเดียวคือดับไฟหอคอยทั้ง 3 หอคอยในแผนที่นี้ให้หมด ให้แหงนหน้ามองว่าหอคอยที่มีไฟลุกอยู่ อยู่ตรงไหน แล้วก็เดินทางไปดับไฟที่อยู่ตรงฐานหอคอยนั้น เมื่อดับครบทั้ง 3 หอ ประตูหินใหญ่ทางไปต่อก็จะเปิดออก

● ออกจากบึงพิษก็จะเป็นทางตรง แต่ก่อนหน้าที่จะไปถึงที่ห้องบอส (จะได้ยินเสียงฟันดาบจากข้างนอก) ให้หา Bonfire ที่ซ่อนอยู่ในซากตึกหลังใกล้ๆ เสียก่อน อย่าเพิ่งฝ่าดงศัตรูไป

Boss: Abyss Watchers

ตอนแรกจะมีตัวเดียว สู้ไปสักพักจะมีเพิ่มมาเป็น 3 ตัว ตอนมี 3 ตัวจะปล่อยมันฆ่ากันเองก็ได้ พอตายแล้วร่างสุดท้ายจะมา ซึ่งร่างนี้จะมีดาบไฟและเคลื่อนไหวเร็วกว่าร่างแรก จุดอ่อนคืออ้อมไปฟันข้างหลังได้ง่าย หรือจะ Parry แล้วฟันสวนตามความถนัดผู้เล่น

นำเอา Cinders of a Lord ของบอสตัวนี้กลับมาวางบนบัลลังก์ที่มีดาบพิงไว้หลายเล่มใน Firelink Shrine จะเหลืออีก 3 อันที่ต้องเอามาวางเพื่อไปสู้หัวหน้าใหญ่ก่อนที่จะไปต่อยังแผนที่ต่อไปหลังห้องบอส

จุดสำคัญ

● ไอเทมสำคัญในแผนที่นี้คือ Sage's Coal และ Sage's Scroll แต่ถ้าขี้เกียจไม่ต้องเก็บก็ได้

Catacombs of Carthus

● เมื่อมาถึงแล้วมองลงไปจะเห็นบันไดยาวข้ามไปอีกฝั่ง ซึ่งบันไดนี้จะไปได้สองทางคือ 1. เข้าไปทางสุสานซึ่งเป็นทางหลัก ทางนี้จะเจอศัตรูเยอะ แต่จะเจอ NPC สำหรับเนื้อเรื่องเสริม (Anri) อยู่ด้วย 2. คือเข้ามาแล้วเลี้ยวขวากระโดดลงไปทางที่พวกโครงกระดูกนักธนูในเฝ้าอยู่ ตรงนี้จะข้ามทุกอย่างลงไปถึงบันไดเลย

● พอถึงบันไดแล้วกับดักกระดูกกลมกลิ้งจะทำงาน อันนี้หลบดีๆ ไม่งั้นเจอกลิ้งใส่กระเด็นตกเหวตายแน่นอน การจะหยุดกับดักนี้ให้เข้าไปในห้องสุดทางบันไดแล้วมองไปทางขวาจะเจอโครงกระดูกสวมหมวกแหลมอยู่ ฆ่ามันได้แล้วกับดักจะหยุดทำงาน

● เข้าไปส่วนในสุสานโดยต้องระวังทั้งศัตรูและกับดัก (กับดักบนพื้น กับดักในไห) พอมาถึงห้องที่มีกระดูกกลมกลิ้งอีกรอบ ใกล้ๆ กันนั้นจะเป็น Bonfire อย่าลืมไปเซฟ


Abyss Watchers

● ตามกระดูกกลิ้งลงไปที่ชั้นล่างคือทางไปต่อหาบอส ส่วนทางแยกใกล้ๆ กันที่มีทางสไลน์เยอะๆ กับศัตรูกระดูกล้อรถคือทางเข้าไปเก็บไอเทม

● ตรงไปเรื่อยๆ จนถึงสะพานแขวนยาวๆ ฝูงกระดูกนับสิบตัวจะตื่นขึ้นมาไล่ตามเรา ตรงจุดนี้ถ้าอยากคุยกับ Anri รอบที่สองให้อ้อมไปทางขวาของสะพานไม่ต้องข้ามยังไงก็สามารถไปถึงห้องบอสได้เหมือนกัน

● พอมาถึงหน้าห้องบอส ถ้ายังอยากทำเนื้อเรื่องเสริมของ Anri (เพื่อฉากจบที่ 3) ให้ฟันสะพานให้ขาดแล้วตัวสะพานจะทำหน้าที่เป็นบันไดลิงทางลับลงไปแผนที่อีกแอเรียข้างล่าง (Smouldering Lake)

ไปแผนที่ถัดไปก่อน แต่ถ้าอยากจะทำเนื้อเรื่องก็อย่าเพิ่งเข้าห้องบอส

● ทำเรียบร้อยแล้ว หรือไม่สนใจ เข้าไปสำรวจจอกรูปหัวกะโหลกตรงกลางห้องโถงจะถูกส่งไปสู้กับบอส

Boss: High Lord Wolnir

จุดอ่อนของบอสตัวนี้คือส่วนกำไลข้อมือ (ตีตรงอื่นไม่ค่อยเข้า) โจมตีทำลายกำไลครบทั้ง 3 วงบอสก็จะตาย แต่ระหว่างนั้นต้องระวังท่าอาเจียนหมอกพิษแล้วก็การเรียกลูกน้องมารุม ระวังอย่าเข้าใกล้ส่วนหน้าอกบอสมากเกินไป เพราะตรงนั้นก็มีหมอกพิษคลุมอยู่

ชนะแล้วไปต่อหลังห้องบอสสู่แผนที่ต่อไป Irithyll of the Boreal Valley

จุดสำคัญ

คุยกับ Anri สองรอบ 1. ในสุสานก่อนถึงกับดักกระดูกกลมกลิ้ง 2. ก่อนถึงห้องบอส (อ้อมสะพานแขวน) รายละเอียดเพิ่มเติมดูในแผนที่ Smouldering Lake

Smouldering Lake (ไม่ต้องมาที่นี่ก็จบเกมได้)

แผนที่นี้แบ่งเป็นสองทางคือ 1. ทางไปสู้บอส Old Demon King กับ 2. จาก Bonfire (Demon Ruin) จะเป็นทางลงดันเจี้ยนที่ซับซ้อนไปเก็บของและปิดเครื่องยิงกระสุนขนาดใหญ่ที่คอยยิงใส่เราในแผนที่นี้

Boss: Old Demon King

เน้นอ้อมไปตีข้างหลังบอส (เล็งที่โคนหางไว้) แล้วดูว่าบอสจะโจมตีเมื่อไรก็หนีออกมา เพราะหลายท่าของบอสจะโจมตีเป็นวงกว้างรอบตัวยกเว้นท่าฟันกวาดพื้นกับท่าทุบตรงๆ ใส่ชุดที่กันธาตุไฟ (Fire) ไว้เผื่อก็ได้ แต่อาจช่วยไม่ได้มากนักเพราะบอสโจมตีแรงเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว เน้นหลบให้พ้นทุกท่าดีกว่า ระวังตอนก่อนตายมันจะมีการชาร์จระเบิดพลังด้วย ท่านี้ถ้าโดนไม่รอด รีบวิ่งหนีออกมา

จุดสำคัญ

● ตรงถ้ำทางขวาของหนองน้ำใกล้ๆ กับ Bonfire แรก ถ้าเราเจอ Anri และคุยครบ 2 ครั้งที่ Catacombs of Carthus จะเจอ Horace เป็นศัตรู ฆ่าแล้วกลับไปคุยกับ Anri (เนื้อเรื่องสำหรับฉากจบแบบที่ 3)

● ถึงจะเป็นแผนที่ที่ไม่ต้องมาก็ได้ แต่ไอเทมดีๆ เยอะ ความลับที่ซ่อนอยู่ก็ดูจะมากที่สุดในทุกแอเรียของเกมแล้วครับ

Irithyll of the Boreal Valley

● มาถึงแล้วให้จุด Bonfire ก่อนข้ามสะพาน เพราะตรงสะพานมีสุนัขผีเฝ้าอยู่ มันจะโผล่มาข้างหลังตอนเราข้ามไปสักพัก

● ข้ามมาแล้วต้องมีไอเทม Small Doll จากการปราบบอส Deacons of the Deep ถึงจะเข้าไปในเมืองได้ อย่าลืมจุด Bonfire ด้วย

● ฝ่าดงศัตรูจำนวนพอสมควรเข้าไปถึงส่วนในของเหมืองตรงวิหารใหญ่ๆ มาถึงแล้วให้ไปทางซ้ายเข้าไปในโบสถ์จะเจอ Bonfire อีกอันหนึ่ง (ตรงนี้ถ้าทำเนื้อเรื่องเสริมมาจะเจอ Anri และนักฆ่าที่ปลอมตัวเป็นรูปปั้นอยู่

ตรงประตูทางเข้า ถ้าอยากจบแบบ 3 อย่าฆ่านักฆ่าที่ซ่อนตัวอยู่)

● อ้อมลงไปทางออกอีกทางของโบสถ์คือทางไปต่อ ตรงนี้จะต้องผ่านศัตรูที่ล่องหนอยู่ (มองดีๆ จะเห็นตามันส่องแสง) จุดหมายคือเดินลงไปทางแม่น้ำใต้สะพานใหญ่ที่เราข้ามมาตอนแรก

● ตรงจุดนี้แผนที่จะแบ่งเป็นสองทาง จากแม่น้ำ ถ้าเราเข้าไปในท่อระบายน้ำที่มีศัตรูแมลงผมยาวเยอะๆ คือทางไปสู้บอสฉากนี้ ส่วนสุดแม่น้ำคือทางไป Irithyll Dungeon (และ Bonfire อีกอัน) ผมขอแนะนำให้ไปทางนี้ก่อน

● เข้าท่อแล้วอ้อมขึ้นมาทางเมืองอีกฝั่งแล้วขึ้นไปจนสุดชั้นบนของวิหาร เข้าไปข้างในคือบอส

Boss: Pontiff Sulyvahn

บอสตัวนี้สู้เหมือนศัตรูปกติคือคอยหาจังหวะฟันเวลามันเปิดช่อง หรือหนีออกมายิงจากระยะไกล (ระวังมันพุ่งเข้ามาเสียบ) หลังจาก HP ลดลงไปครึ่งหลอดจะมีการแยกร่าง ซึ่งระหว่างแยกร่างจะเป็นจังหวะให้ตีฟรี ส่วนร่างแยกนั้นจะฆ่าหรือไม่ฆ่าก็ได้ ตายพร้อมบอสอยู่ดี

● หลังจากชนะแล้วประตูหลังห้องบอสคือทางไปต่อซึ่งก่อนจะไปถึงต้องฝ่าศัตรูทั้งนักเวทนักธนูและพวก NPC จำนวนหนึ่ง

● ขึ้นมาจนสุดทางชั้นบนสุด สับคันโยกเพื่อเรียกทางไปยัง Anor Londo ลงมา ขึ้นไปชั้นบนสุดแล้วหมุนคันโยกอีกอัน

Irithyll Dungeon

● แผนที่นี้คือคุกขนาดใหญ่และมีศัตรูเยอะมาก ตัวที่เป็นผู้คุมสวมหน้ากาก ถ้าไม่อยากให้ HP ลดลงไปเรื่อยๆ เวลามันตาแดงอย่าไปจ้องตามัน ให้รีบฆ่าหรือวิ่งหนีออกมายิงไกลๆ

● เป้าหมายของแผนที่นี้คือลงไปให้ถึงชั้นล่างสุดเพื่อไปยัง Profaned Capital

จุดสำคัญ

● NPC ที่ช่วยจากแผนที่นี้คือ Karla ผู้สอนใช้เวทมืด กุญแจที่เอามาเปิดประตูคุกขังเธอได้จากแผนที่ถัดไป (Jailer's Key Ring)

เนื้อเรื่องเสริม อย่าลืมคุยกับอัศวินหัวหอม เขานั่งในคุกตรงจุดที่มีหนูเยอะๆ

Profaned Capital

● ออกมาจากเขตคุกแล้วศัตรูกากอยล์จะบินลงมาโจมตีตอนเราข้ามสะพาน อันนี้วิ่งหนีได้ ไปจุด Bonfire ในหอคอยข้างหน้าก่อน

● แผนที่นี้จะแบ่งเป็นสองเขตคือ 1. ทางที่สว่างๆ จะเป็นทางไปสู้บอส 2. ทางที่มืดๆ คือทางไปเก็บของและช่วย NPC อัศวินหัวหอม (ใช้ Old Cell Key ที่เก็บได้จากคุกเปิดประตูช่วย) ถ้าเราทำเนื้อเรื่องเสริมครบเขาจะมาช่วยเราสู้บอสแผนที่นี้

● ตรงไปหาบอสเลยก็ได้ แต่ระวังกากอยล์กับศัตรูจำนวนมากที่ขวางทางอยู่

Boss: Yhorm the Giant

วิธีปราบที่ง่ายที่สุดคือ วิ่งไปที่บังลังก์ของบอส เก็บอาวุธดาบ Storm Ruler มาใส่ ซึ่งอาวุธอันนี้ท่า Weapon Art (กด L2 หรือ LT) ของมันคือการชาร์จพลังลม สามารถชาร์จเก็บไว้ได้ (จะมีพายุหมุนวนรอบดาบ) แล้วพอบอสเปิดช่องว่างก็กด Weapon Art แล้วฟันไปเป็นพลังลมใส่ตัวบอสได้เลย โดนแล้วลดหนักมาก ทำแบบนี้ประมาณ 10 ทีก็ชนะ

ส่วนผู้เล่นคนไหนที่ไม่ได้เล่นสายฟัน บอสตัวนี้จะแพ้ธาตุสายฟ้าเป็นพิเศษ แต่แนะนำว่ายังไงก็ Strom Ruler ดีกว่า

นำเอา Cinders of a Lord ของบอสตัวนี้กลับมาวางบนบัลลังก์ที่ใหญ่ที่สุดใน Firelink Shrine

Anor Londo

● จุด Bonfire แล้วทางเข้าปราสาทจะอยู่ทางซ้าย

● เข้าไปแล้วลงมาชั้นล่างสุดห้องตรงกลางคือบอส

Boss: Aldrich, Devourer of Gods

บอสตัวนี้มีทั้งเวทมนตร์ทั้งโจมตีระยะประชิดที่แรงมาก ให้เน้นฟันแล้วหนีไว้ก่อนอย่าใจร้อน เมื่อ HP ลดลงไปครึ่งหลอดตัวมันจะไฟลุกแล้วมีเปลวไฟขึ้นรอบพื้นคอยขัดขวางให้เราเข้าใกล้ได้ยากขึ้น แต่นอกนั้นท่าโจมตีเหมือนเดิมทุกอย่าง

นำเอา Cinders of a Lord ของบอสตัวนี้กลับมาวางบนบัลลังก์ที่มีผ้าคลุม (ข้าง Ludeth) ใน Firelink Shrine

Lothric Castle

● หลังจากผู้เล่นเอาชนะ Lord of Cinder ครบ 3 คน เราจะถูกส่งกลับมาที่ห้องของ Emma ใน High Wall of Lothric โดยอัตโนมัติ คุยกับเธอแล้วเธอจะตาย แล้วบอสก็จะมา เตรียมตัวไว้ให้พร้อม

Boss: Dancer of the Boreal Valley

เพราะว่าบอสตัวนี้ว่องไวและโจมตีระยะกว้าง เพราะฉะนั้นถ้าจะโจมตีมัน ก็รอมันตีหรือเต้นให้เสร็จเสียก่อน เลือกที่จะอ้อมหลังมันไปเรื่อยๆ ก็ได้ แต่ระวังมันหมุนตัวมาหาโดยไม่รู้ตัว

● สำรวจที่แท่นข้างหลังจุดที่ Emma เคยนั่งอยู่แล้วบันไดทางขึ้นจะถูกส่งลงมาให้ใช้

● ขึ้นมาแล้วจะเจอทางแยก ให้ไปทางซ้ายจะเข้าแผนที่ที่ไม่เกี่ยวกับเนื้อเรื่อง (Consumed King's Garden) ซึ่งจะมาหรือไม่มาก็ได้ หรือทางขึ้นไปยังตัวปราสาทหลัก

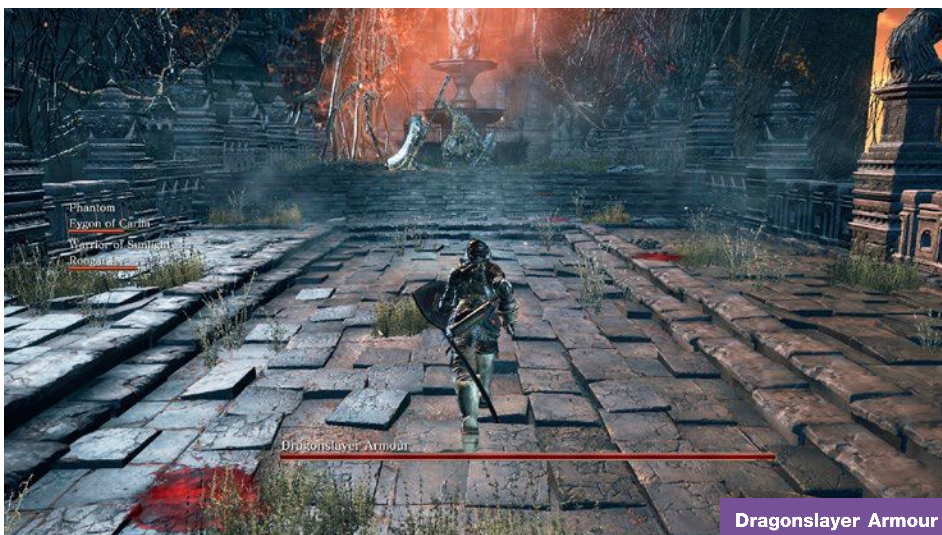
● แถวประตูทางเข้าใหญ่ก่อนถึงตรงที่มีมังกรเฝ้าอยู่มี Bonfire ให้จุด

● ฝ่ามังกรอ้อมมาทางซ้ายแล้วขึ้นไปชั้นบนเรื่อยๆ จนเห็นประตูห้องบอส ตรงกันข้ามห้องบอสคือลิฟต์ทางลัดลงไปยัง Bonfire บอสตัวแรก อย่าลืมเปิดใช้งานก่อนจะกลับขึ้นมาสู้

Boss: Dragonslayer Armour

บอสตัวนี้ตีแรงมากแต่ช้า ที่น่ากลัวคือมันสามารถผลักเราตกจากสนามสู้ลงไปตายได้ แล้วก็ความอึดที่อาวุธที่ไม่ได้ตีบวกมาดีอาจจะฟันเข้าลำบากหน่อย หลัง HP ลงครึ่งหลอด ปีศาจที่บินวนเวียนรอบสนามสู้จะคอยช่วยบอสยิงเวทใส่เรา หลบง่ายแต่น่ารำคาญนิดๆ

● ชนะแล้วเดินตรงไปแผนที่ถัดไป



Dragonslayer Armour

Grand Archives

● ทางเข้าต้องมีกุญแจถึงจะเข้าไปได้ กุญแจก็ตกอยู่บนศพหน้าประตูตรงนั้นเลย ตรง Bonfire แรกของที่นี่ แต่การที่จะมีศพและกุญแจ เราจำเป็นต้องปราบบอสที่มี Cinders of a Lord ครบทั้งสามตัวเสียก่อน

● แผนที่นี้ช่วงแรกศัตรูจะยังไม่ยากมากและเป้าหมายก็ยังคงเหมือนเดิมคือหาทางขึ้นไปชั้นบนสุด สำหรับศัตรูที่เป็นหนังสือคำสาปนั้นฆ่าไม่ได้ แต่ถ้าผู้เล่นเอาหัวจุ่มบ่อเทียนที่มีอยู่ทั่วไปแล้วมันก็จะทำอะไรเราไม่ได้ด้วยเช่นกัน

● พอถึงช่วงปีนหลังคาจะมีศัตรูกาากอยล์ พวกนี้หนีก็ได้ ขึ้นไปหลังคาชั้นบนสุดแล้วมองหาหน้าต่างที่กระจกแตก เข้าไปแล้วขึ้นบันไดไปต่อ

● ถึงลานกว้างบนดาดฟ้าแล้วจะเจอศัตรูเป็น NPC สามตัวบังคับสู้พร้อมกัน ชนะแล้วห้องถัดไปจะมีลิฟต์ทางลัดลงไปตรงจุดเริ่มต้น

● ตรงไปทางสะพานยาวจะมีศัตรูซุ่มรอเยอะมากสุดทางก่อนถึงประตูห้องบอส ถ้าเลี้ยวขวาจะเป็นทางลัดอีกทางลงไปหา Bonfire และบอส Dragonslayer Armour

Boss: Lothric, Younger Prince

ร่างแรกตัวฝาแฝดคนที่ตัวใหญ่จะมาสู้ก่อน ไม่ยากมากแค่หลบดาบดีๆ ก็พอ พอมันตายตัวฝาแฝดอีกคนจะลงมาชุบชีวิตแล้วขึ้นขี่หลังแล้วคอยปล่อยเวทใส่เรา อันนี้ก็ไม่ยากเพราะว่าแค่อ้อมไปหลังมันก็โจมตีเราไม่โดนแล้ว ตอนตัวใหญ่ HP หมด ตัวเล็กจะตกลงมาจากหลังเพื่อร่ายเวทชุบ ช่วงนี้คือเวลาตีฟรี

นำเอา Cinders of a Lord ของบอสตัวนี้กลับมาวางบนบัลลังก์ตรงกลางใน Firelink Shrine แล้วคุยกับ Firekeeper ที่เดินมาหาจะเปิดทางเข้าไปสู้หัวหน้าใหญ่ ผู้เล่นจะไปสู้แล้วจบเลยหรือหาความลับ หาของ หรือหาอะไรทำเล่นก่อนก็ได้

Consumed King's Garden (ไม่ต้องมาที่นี่ก็จบเกมได้)

● ทางไปสู้บอสค่อนข้างตรง แต่มีของดีๆ ให้เก็บเยอะ

Boss: Oceiros, the Consumed King

ร่างแรกจะเป็นยืนสองขาใช้อาวุธเคลื่อนไหวช้าแต่มันเล็งเราแม่นกว่าร่างที่สองที่จะมาวิ่งสี่ขาหลังจาก HP เหลือครึ่งหลอด ถึงจะไวกว่าร่างแรกแต่ตอนโจมตีหรือวิ่งใส่ผู้เล่นไม่โดนแล้วช่องว่างให้ตีฟรีจะมีเยอะมาก

เปิดประตูหลังบอสไปแผนที่ต่อไป โดยทางเข้าจะเป็นกำแพงลวงตาข้างหลังหีบตรงสุดทาง เปิดหีบเก็บของแล้วฟันกำแพงจะเป็นการเปิดทาง

จุดสำคัญ

อย่าลืมเก็บท่านั่งสมาธิ (Path of the Dragon) มาจากศพในห้องหลังจากที่เปิดประตูเข้ามา

Untended Graves (ไม่ต้องมาที่นี่ก็จบเกมได้)

● แผนที่นี้ก๊อปปี้ Cemetery of Ash มา แต่ศัตรูจะยากกว่า ไอเทมให้เก็บก็ของดีกว่า บอสก็อยู่ที่เดิม

Boss: Champion Gundyr

สู้เหมือน Ludex Gundyr ไวกว่านิดหน่อย อึดกว่าพอสมควรแต่ไม่มีร่างสองให้กลุ้มใจ

หลังจากปราบบอสได้แล้วไปต่อที่แอเรียที่ควรจะเป็น Firelink Shrine โดยข้างในนั้นของสำคัญที่ควรเก็บมีอยู่อย่างเดียวคือ Eyes of a Fire Keeper (อยู่ตรงกำแพงลวงตาตรงจุดที่ควรจะเป็นทางไปหา NPC ขาย Miracle) นำกลับมามอบให้กับ Firekeeper (คนอัพเลเวล) แล้วตอบข้อแรกทุกครั้งที่คุย (Talk) จะสามารถจบฉากจบแบบที่ 2 ได้ในตอนท้ายเกม

Archdragon Peak (ไม่ต้องมาที่นี่ก็จบเกมได้)

● หลังจากได้ท่านั่งสมาธิมาจากหลังห้องบอส Oceiros, the Consumed King กลับมาที่แผนที่ Irithyll Dungeon ตรงลิฟต์ทางลัดที่มีผู้คุมคุกอยู่เยอะๆ จะมีมังกรหินทำท่านั่งสมาธิหันหน้าไปที่ป้อมบนภูเขาไกลๆ ให้ทำท่านั่งตามแล้วรอสักพักจะถูกส่งไปลงแผนที่ใหม่

● เดินไปสำรวจ Bonfire ที่อยู่ใกล้ทางเข้าแล้วเปิดประตูใหญ่เข้าไปหาบอส

Boss: Ancient Wyvern

ถ้ามีธนูก็หลบเข้าตึกไหนสักตึกแล้วยิงตอดไปเรื่อยๆ ใช้สักร้อยสองร้อยนัดก็ตาย ถ้าไม่มีธนูก็ลำบากหน่อยเพราะจุดอ่อนบอส (ศีรษะกับลำตัว) เล็งฟันยาก

● ชนะแล้วจะถูกส่งมาลงที่ Bonfire แห่งที่สอง เซฟแล้วไปต่อได้เลยตามทาง

● เป้าหมายคือไปที่ชั้นสูงสุดใกล้ Bonfire แห่งที่สาม จะมีคันโยกให้สับใกล้ๆ สับแล้วแผนที่นี้จะกลายเป็นสภาพอากาศฝนฟ้าคะนอง แล้วทางไปสู้บอสจะเปิดออก กระโดดลงมาแล้วเดินผ่านใต้ระฆังไป

Boss: Nameless King

ร่างแรกมุมกล้องจะแย่มากเพราะบอสตัวใหญ่จุดเล็งก็เยอะ ง่ายสุดเลยคือรอมันตีหรือพ่นไฟแล้วรีบเข้าไปฟันศีรษะ ร่างสองค่อยยังชั่วหน่อยเพราะลงมาเป็นคนแล้ว แต่ตีหนักมาก ไม่ระวังอาจจะโดนทีเดียวตาย ส่วนจุดอ่อนคือบอสเคลื่อนไหวช้า

หลังปราบบอสตัวนี้ได้ก็เหลือแต่บอสใหญ่เพียงตัวเดียวเท่านั้น

Kiln of the First Flame (ฉากสุดท้าย)

เดินออกมาสำรวจ Bonfire แล้วตรงเข้าสนามสู้เลย

Boss: Soul of Cinder

บอสตัวนี้ถ้าเราอยู่ใกล้มันก็จะใช้ดาบ ถ้าเราถอยออกมาหรือเป็นสายโจมตีระยะไกลมันก็จะใช้เวทด้วย ถ้าให้แนะนำคือเน้นคลุกวงใน ตีกลิ้งหลบไปเรื่อยๆ จะง่ายกว่า ร่างสองก็ใช้วิธีสู้เดียวกัน ระวังท่าฟันรัวกับชาร์จระเบิดพลังที่ถ้าโดนมีสิทธิ์ร่วง

ฉากจบ

แบบแรก - แตะที่ Bonfire หลังจากฆ่าบอสจะได้ฉากจบ “To Link the Fire”

แบบที่สอง - เก็บ Eyes of a Firekeeper จากแผนที่ Untended Graves มามอบให้กับ Firekeeper แล้วหลังจากชนะบอสใหญ่จะมีสัญลักษณ์ที่พื้นให้เราเรียกเธอมา (ข้าง Bonfire บอสใหญ่) แล้วจะได้ฉากจบ “The End of Fire” (ระหว่างที่เรียกมาถ้าเราฆ่า Firekeeper จะไม่ได้ฉากจบอะไรเลย)

แบบที่สาม - ตายมากกว่า 16 ครั้งแล้วอัพเลเวลจาก Yoel 5 รอบ จะได้ Dark Sigil มา 5 อัน พร้อมกับเรียก Yuria of Londor มาแทนที่ Yoel ระหว่างเกมถ้าเราทำเนื้อเรื่อง Yuria กับ Anri of Astora (ค่อนข้างยาวและซับซ้อนมาก) ไปจนได้ Dark Sigil ครบ 8 อัน (โดยห้ามให้ Firekeeper ล้างคำสาปให้) แล้วสำรวจ Bonfire เหมือนฉากจบแบบแรก จะได้ฉากจบ “Usurpation of Fire” มาแทน

จบเกมแล้วตัวเกมจะส่งเรากลับมาที่ Firelink Shrine (ตอบ No หลังเครดิต) โดย Bonfire จะมีคำสั่งส่งตัวละครกลับไปเริ่มเล่นเนื้อเรื่องใหม่อีกรอบแบบยากกว่าเดิม แต่เลเวลกับของไปด้วย (New Game Plus)

เรื่อง: Kanann FG





P.84
VR GAMING

หากในมุมมองของผมเองในตอนนี้อาจจะขอพูดได้ว่ายังไม่ค่อยคุ้มที่จะซื้อในตอนนี้ เพราะด้วยความที่ราคาของตัวมันเองนั้นค่อนข้างสูง ยิ่งเฉพาะ HTC Vive มีราคารวมๆ เกือบ 40,000 บาทเข้าไปแล้ว แถมยังต้องมีสเป็กฮาร์ดแวร์ที่ค่อนข้างสูงตามไปด้วย ทั้งนี้ยังประกอบกับการที่ต้องใช้พื้นที่ที่มากขึ้นในการเล่นเกม อีกทั้งตัวเกมเองก็ยังมีอยู่ไม่มากนัก แต่ถ้ามองอีกด้าน หากคุณมีสเป็กระดับเทพอยู่แล้ว และเงินคุณก็เหลือพอที่จะจัด Oculus Rift หรือ HTC Vive สักตัวละก็ ผมแนะนำให้เป็นเจ้าของมันเลยครับ

HARD STUFF INTRO

P.90
ASUS
ROG MAXIMUS VIII HERO ALPHA

ไม่มีเหตุผลใดๆ ที่จะไม่อยากเป็นเจ้าของ ASUS ROG MAXIMUS VIII HERO ALPHA จึงสรุปได้ว่าหากเพื่อนๆ ที่มีงบประมาณพอ และกำลังอยากประกอบคอมพ์เครื่องใหม่ และต้องการเมนบอร์ดที่สามารถปรับแต่งได้หลากหลายแล้ว เจ้านี่จะไม่ทำให้ผิดหวังครับ





P.92
GIGABYTE GA-Z170N-Gaming 5
บอร์ดจิ๋วเดือดทะลุโลก!



P.91
ASUS ROG SWIFT PG348Q
จอในฝันสำหรับเกมเมอร์



P.93
GIGABYTE GV-N98TXTREME-6GD
การ์ดสุดโหด แรงทะลุองศาเดือด!

P.94
ROCCAT KOVA GAMING MOUSE
รวดเร็วว่องไว เปลี่ยนสีไฟตามใจชอบ

P.95
STEELSERIES RIVAL 100 ALCHEMY GOLD
เมาส์เหลืองอำพันโดนใจเกมเมอร์

VR GAMING

รวมครบเซ็ต สูตรสำเร็จคนอยากเล่น VR



เมื่อคุณเปิดมาเจอบทความนี้มันอาจจะทำให้คุณต้องเสียเงินกับของเล่นชิ้นใหม่ล่าสุดอย่าง Virtual Reality ที่เริ่มวางจำหน่ายกันอย่างจริงจังในปีนี้ ไม่ว่าจะเป็น Oculus Rift ที่มีการออกวางจำหน่ายและหลายๆ คนคงได้ลองเล่นจากในงานคอมมาร์ทหรือจากแบรนด์ชั้นนำมาหลายที่แล้วก็ตาม หรือแม้กระทั่ง HTC Vive ที่สร้างประสบการณ์การเล่นที่แตกต่างไปอย่างสิ้นเชิง (ผมแอบไปเล่นมาตั้งแต่ปีก่อนที่ NVIDIA เชิญไป อิอิ...) ประเด็นคือ ถ้าคุณคิดที่จะเล่นเจ้าแว่น VR บนพีซีนี่ละก็ จะต้องทำยังไง ใช้งบเท่าไหร่ สเป็กไหนเล่นได้ และคุ้มไหมที่จะเล่น ในบทความนี้ผมมีคำตอบให้เรียบร้อยแล้วครับ

อยากเล่น VR จะเอาตัวไหนดี Oculus Rift หรือ HTC Vive

เนื่องด้วยทั้ง Oculus Rift และ HTC Vive จะทำการวางจำหน่ายช่วงกลางปีนี้ มีการเปิดรับ Pre-Order แล้วทั้งคู่ Oculus ส่งของได้เดือนสิงหาคมเป็นต้นไป มีการล่าช้าไปหนึ่งเดือนเนื่องจากมีความต้องการสูง โดยมีราคาจำหน่ายหน้าเว็บอยู่ที่ USD 599 เหรียญสหรัฐ ส่วน HTC Vive มีราคาจำหน่ายอยู่ที่ USD 799 เหรียญสหรัฐ โดยทั้งคู่ยังไม่รวมค่าจัดส่ง และทั้งคู่อีกเช่นกันไม่มีการจัดส่งมายังประเทศไทยครับ เว้นแต่ว่าอาจจะต้องทำการหาซื้อจาก eBay จากร้านค้าที่ส่งมาไทยได้ แต่ราคาก็จะสูงขึ้นเช่นกันครับ

เนื่องจากราคาที่แตกต่างกันพอสมควร เริ่มจาก Oculus Rift ก่อนเลย เจ้า Rift มีการถูกพัฒนามา 2 Gen แล้วคือ DK 1 และ DK 2 (Developer Kit) แล้วคลอดออกมาเป็นตัวที่วางขายให้กับผู้บริโภคจริง หรือ CV1 (Consumer Version) โดยใน 2 รุ่นแรกที่ออกมาจะมีเพียง Rift หรือตัวแว่นเท่านั้น ถูกวางจำหน่ายให้กับเหล่าผู้พัฒนาทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ เพื่อทำการผลิตเกมคอนเท้นท์ และฮาร์ดแวร์ต่างๆ ให้ออกมารองรับและใช้งานได้มากขึ้น จนในที่สุดก็ออกมาเป็นตัวที่วางจำหน่ายจริง ซึ่งประกอบไปด้วย แว่น Rift พร้อมด้วยหูฟังในตัว, ตัวเซ็นเซอร์, รีโมทแบบไร้สายสำหรับควบคุมเสียงหรือใช้เล่นเกม และท้ายสุด คอนโทรลเลอร์ Xbox จำนวน 1 ชิ้น

ทางด้านของ HTC Vive เป็นการร่วมมือและพัฒนากับทาง Valve หรือ Steam ที่เรารู้จักกันดี โดยเปิดตัวในงาน Mobile World Congress เมื่อปี 2015 เพียงปีเดียว หลังจากนั้นก็ออกมาวางจำหน่ายจริงเมื่อเดือนเมษายนที่ผ่านมานี้เอง โดยจะเห็นได้ว่าการพัฒนาของ Vive นั้นค่อนข้างไวกว่าระดับหนึ่ง ราคาวางจำหน่ายที่สูงกว่าถึงประมาณ 7,000 บาท มีแว่น HTC Vive จำนวน 1 ชิ้น, รีโมทคอนโทรลเลอร์จำนวน 1 คู่ และเซ็นเซอร์จับความเคลื่อนไหวด้วยเลเซอร์อีกจำนวน 1 คู่เช่นกัน

ประเด็นคือความแตกต่างไม่ใช่แค่ของที่ให้มา แต่วิธีในการเล่นต่างหากที่ไม่เหมือนกัน เริ่มจากการเล่นด้วย Oculus Rift มีองค์ประกอบการมองเห็นด้วยแว่นเป็นแน่แท้ แต่การที่จะเล่นเกม Oculus ได้ให้ Xbox Controller มา 1 ตัวสำหรับการเล่น ผมยกตัวอย่างการเล่นเกมที่ให้มาคือ *Defend Grid 2* เป็นเกมแนวป้องกันฐาน โดยเราสามารถมองไปรอบๆ ได้หรือเคลื่อนตำแหน่งผ่านคอนโทรลเลอร์ ที่ยกตัวอย่างเกมเดียวขึ้นมาให้เห็น เนื่องด้วยเพราะการเล่นเกมจาก Oculus Rift จะใช้การมองเห็นทางวิสัยทัศน์ที่ประกอบด้วยการควบคุมทิศทางผ่าน Xbox Controller หรือ Wireless Controller เล็กๆ ที่ให้มากับบางเกม

ทางด้านของ HTC Vive ถึงแม้จะใช้แว่นเช่นเดียวกัน แต่ใช้การควบคุมการเล่นที่แตกต่างออกไปอย่างสิ้นเชิง เพราะว่า HTC Vive ใช้ Wireless Controller ในการควบคุมการเล่น และที่ทำดีไปกว่านั้นคือ เราสามารถเคลื่อนไหวภายในตัวเกมได้จากการตรวจจับของเซ็นเซอร์ 2 ตัว ทั้งนี้นอกจากเกมแล้ว Wireless Controller ยังสามารถเป็นได้หลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นการยิงปืน, การทำท่ายิงธนู, การซ่อมของโดยเปลี่ยนเป็นประแจ หรือกระทั่งการเปลี่ยนเป็นถาดสีและพู่กัน โดยผู้เล่นต้องทำท่าทางหรือกิริยาต่างๆ เหมือนกับใช้อุปกรณ์นั้นอยู่ ซึ่งเป็นการออกกำลังกายไปในตัว ทั้งนี้ยังมีเกมที่ครอบครัวสามารถเล่นได้อย่างสนุกสนาน แต่นั่นก็ไม่ได้บอกว่า Oculus Rift จะไม่ใช่ตัวเลือกที่น่าสนใจนะครับ เนื่องด้วยความที่ HTC Vive สามารถเคลื่อนไหวไปมาได้ในเกมเมื่อคุณสวมแว่นไปแล้ว ดังนั้นคุณจะมองไม่เห็นอุปสรรคหรือสิ่งของที่มีอยู่ได้ จึงจำเป็นจะต้องมีพื้นที่โล่งกว้างมากพออย่างน้อยประมาณ 16 ตารางเมตรในการเล่นเกม ในขณะที่ Oculus Rift สามารถนั่งเล่นอยู่บนเก้าอี้หรือโซฟาได้ตามปกติ หรืออาจจะลุกขึ้นยืนในระยะไม่เกิน 1 เมตร ซึ่งง่ายกว่าการต้องใช้พื้นที่มากๆ ในการเล่นเกม ดังนั้นก็ขึ้นอยู่กับผู้ที่ต้องการใช้แล้วล่ะครับ แต่จะมีคนมาถามแน่เลยว่า...







แล้วเกมล่ะ? มีเยอะแล้วหรือยัง?

Oculus Rift และ HTC Vive นั้นมีการเล่นและใช้งานที่แตกต่างกัน อีกทั้งเกมก็ค่อนข้างที่จะแบ่งฝ่ายด้วย นั่นคือ Oculus มี DreamDeck เป็นเหมือนคลังเกมและสามารถซื้อเกมผ่านออนไลน์ ในขณะที่ HTC Vive นั้นรู้สึกชิลๆ มากเพราะมี Steam ที่เรารู้จักกันดีเป็นแหล่งคลังเกมหรือหาซื้อเกมเพิ่มได้โดยที่ไม่จำเป็นต้องทำการพัฒนาแอพพลิเคชั่นหรือซอฟต์แวร์เพิ่มเติมแต่อย่างใด โดยปัจจุบัน DreamDeck ที่ Oculus มีมาให้นั้นจะแถมเกม *Lucky's Tail* มาให้ ส่วนเกมอื่นถ้าอยากเล่นก็สามารถซื้อเพิ่มเติมได้ทันที ราคาก็ตั้งแต่ประมาณ 300-700 บาทขึ้นไป จำนวนเกมในปัจจุบันยังไม่ทราบแน่ชัดครับ ส่วนของ Steam ตอนนี้มีอยู่ประมาณ 300 กว่าเกมและเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ทั้งนี้บางเกมบน Steam รองรับการเล่นทั้งบน HTC Vive และ Oculus Rift ด้วย ซึ่งใน



รายละเอียดบน Steam จะมีไอคอนแสดงว่ามีการรองรับการใช้งาน VR ตัวไหน, ต้องใช้อุปกรณ์ Gaming Gear อะไรบ้าง และพื้นที่ในการใช้เล่นเกมนั้นๆ ด้วยเช่นกันครับ

ถึงแม้ว่าทั้งสองค่ายจะมีคลังเกมเป็นของตัวเองก็ตามที แต่เท่าที่เห็นอย่าง HTC Vive เองมีเกมใหม่ๆ จากค่ายของ EPIC Game ใช้ Unreal Engine 4 เพื่อเพิ่มประสบการณ์การเล่นเกมที่ดีขึ้น ส่วนทางด้านของ Oculus เองก็ยังคงมีเกมใหม่ที่ใช้ Game Engine อย่าง Unity 4 และ Unity 5 ที่จะเข้ามาในเร็ววัน ส่วนเกมอื่นทยอยเข้ามาจากการที่ได้ปล่อย Developer Kit ไปให้เหล่าผู้พัฒนาเกมได้สักพักแล้ว แต่ทั้งนี้ต้องบอกก่อนว่ามันไม่ได้รองรับเกมใหม่ทั้งหมดที่มีวางจำหน่ายในปัจจุบันมากนัก บ้างก็ดัดแปลงเอามาเล่นได้ในบางเกม อย่างเช่นการใช้ VR เป็นมุมมองแบบ FPS ใน *Grand Theft Auto V* ได้อย่างที่ต่างประเทศได้ลองมาบ้างแล้ว หรือบางเกมมีการรองรับ DK1, DK2 มาแล้ว ดังนั้นการเล่นกับตัว CV1 คงไม่ใช่ปัญหา ส่วนการคาดหวังว่ามีเกมใหญ่ออกมารองรับ เท่าที่ลองเช็คดูยังมีไม่มากเท่าไหร่ เพราะเกมส่วนใหญ่ในปัจจุบันยังคงเน้นให้เกมเมอร์หรือผู้บริโภคอย่างเราค่อยๆ เปิดรับประสบการณ์การใช้งาน VR เป็นหลัก

เรื่องไม่น่ารู้แต่ควรรู้ ระหว่าง HTC Vive และ Oculus Rift

ถึงเจ้าแว่นสองตัวนี้จะมีไว้สำหรับเล่นเกมหรือใช้เพื่อความบันเทิงแบบเสมือนจริงก็ตามที แต่รู้บ้างไหมว่าทั้งคู่มีอะไรที่เหมือนกัน ต่างกันบ้าง สำหรับในตัวสเป็ก แว่นทั้งสองนี้มีสเป็กมาตรฐานเหมือนกันคือมีหน้าจอ Display แบบ OLED ซึ่งมีการตอบสนองความถี่อยู่ที่ 90Hz และความละเอียดที่ 2160x1200 พิกเซล หรือ 1080x1200 พิกเซลต่อดวงตาแต่ละข้าง ถึงแม้สเป็กจะเหมือนกัน แต่ก็มีความแตกต่างนั่นคือ หน้าจอหรือ Display ของ Oculus นั้นมาจาก Samsung ในขณะที่ HTC Vive ทำการผลิตเอง ดังนั้นจึงทำให้ Oculus มีการแสดงผลภาพของพิกเซลหรือระยะห่างที่ค่อนข้างดี ทำให้ภาพที่แสดงเห็นค่อนข้างที่จะคมกว่า HTC Vive แต่มันก็มีความสว่าง (Brightness) ที่น้อยกว่า HTC Vive จึงทำให้สีสันของภาพบน HTC นั้นแลดูดีกว่า อีกทั้งในการสวมใส่ของ HTC Vive นั้นสามารถปรับตำแหน่งวิสัยทัศน์หรือการมองเห็นได้ค่อนข้างดีกว่า และการปิดตำแหน่งไม่ให้แสงเล็ดลอดเข้ามาภายในก็แอบทำได้ดีกว่าด้วยเช่นกัน ในขณะที่ Oculus นั้นยังรู้สึกได้ว่ามีแสงเข้ามาเล็กน้อยตรงจมูก (อย่างว่าแหละ ขนาดของจมูกแต่ละคนไม่เท่ากันนิ)

ซีพียูต้องแรงไหม ถึงจะเล่นได้อย่างที่ต้องการ

สำหรับหน่วยประมวลผลอย่างน้อยควรเป็นหน่วยประมวลระดับ Quad-Core ขึ้นไป... ถ้าผมบอกแค่นี้คงมีหลายคนหยิบเอาทั้ง Intel Core i3 มาลองใช้ ซึ่งไม่แนะนำ เช่นเดียวกับ *Grand Theft Auto V* เพราะที่เรารู้กันอยู่แล้วว่า Intel Core i3 เป็นเพียงซีพียูแบบ Dual-Core และมี Hyper-Threading ทำให้มองเห็นเป็น 4 ซีพียู การใช้งานต้องใช้ Quad-Core แท้ ในที่นี้จำเป็นต้องใช้ Quad-Core CPU ที่มีสเป็กสูงจริงๆ ครับ โดยหลักถ้าเป็น Intel แนะนำ Intel Core i5-4590 หรือถ้าแฟน AMD ก็ใช้ AMD FX-8300 ซึ่งเพียงพอกับการใช้เล่น VR ครับ แต่เดี๋ยวก่อน เนื่องจากผมได้ลองเทสต์เจ้า AMD Athlon X4-860K ในการใช้ทดสอบ VR สามารถใช้งานได้ด้วยเช่นกัน ดังนั้นเจ้าตัวซีพียูตัวเล็กนี้อาจเป็นการตอบโจทย์ที่ดีสำหรับคนอยากเล่น VR ก็เป็นได้

แรม 16GB จัดไว้เลย เชื่อเถอะ

อย่างที่รู้ๆ กันเกมในปัจจุบันนั้นบริโภคแรมไม่น้อยเลย ดังนั้นถ้าเราจะยืนพื้นใช้แรมอยู่ที่ 8GB เป็นมาตรฐานนั้นก็ไม่ผิด แต่ในช่วงเวลานี้ราคาของหน่วยความจำชั่วคราวอย่าง "แรม" นั้นราคาถูกลงอย่างเหลือเชื่อ ซึ่ง 8GB ราคาเพียง 1,590 บาท สำหรับ DDR3 และ 1,690 บาทสำหรับ DDR4 ดังนั้นหากจะใส่แรมไปเลย 16GB ที่มีราคาไม่เกิน 3,000 บาทก็คงไม่ได้เสียเงินเพิ่มมากมายแต่อย่างใด อีกทั้งการใช้งานเกมบน VR นั้นแรมจะถูกนำไปใช้กว่า 50% ของแรมจำนวน 8GB นั่นคือ 4GB (อ้างอิงจากการรันตัวอย่าง VR เท่านั้นเองนะ) ดังนั้นหากจะมีแรมเพิ่มเป็น 16GB ไว้เผื่อในอนาคตเลยสำหรับตอนนี้เป็นสิ่งที่ผมแนะนำครับ เพราะหลังจากนี้แล้วราคาแรมหากมีการปรับขึ้น เราก็จะไม่ได้ราคาที่ถูกแบบนี้แล้วด้วยนะเออ

กราฟิกการ์ด หัวใจสำคัญของ VR

ฮาร์ดแวร์ชิ้นสำคัญนั่นคือกราฟิกการ์ดครับ เนื่องด้วยการเล่น VR อย่าง Oculus Rift หรือ HTC Vive เองล้วนต้องใช้กราฟิกที่สูงมาก ในการเรนเดอร์สิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นพื้นผิว, โครงสร้างสามมิติต่างๆ ก่อให้เกิดเป็นตัวเกมได้ ดังนั้นการ์ดจอที่ใช้จึงต้องแรงถึงพริกถึงขิงในระดับหนึ่ง ซึ่งในตอนนี้ทางฝั่งของค่ายเขียวนั้น สเป็กที่ใช้ควรใช้อย่างน้อยคือ NVIDIA GeForce GTX 970 ขึ้นไป ส่วนอีกด้านทางค่ายแดงต้องใช้ AMD Radeon R9 290 ขึ้นไป แอบดีกว่า NVIDIA อยู่หน่อยตรงที่การ์ดรุ่นเก่ากว่ายังใช้งานได้ดี

ทั้งนี้ด้วยเหตุผลที่ว่า คอนเท้นท์หรือเกมที่ต้องใช้ VR นั้นมีการล็อกสเป็กที่ต้องใช้การ์ดจอรุ่นนั้นๆ ในการเล่นหรือใช้งาน หากเราใช้รุ่นที่ต่ำกว่า ตัวเกมนั้นก็ไม่สามารถที่จะเล่นได้ หรือถ้าบางเกมไม่ยอมแสดงผลขึ้น



มา หรือหากบางเกมไม่ได้ทำการล็อกสเป็กของการ์ดจอไว้ แต่จะถูกปรับความละเอียดของตัวเกมลงไปเพื่อให้ได้เฟรมเรตที่ตัวเกมนั้นถูกเซ็ตเอาไว้ (เท่าที่ทราบอย่างน้อย 90 FPS ขึ้นไป) ซึ่งนั่นอาจจะไม่ใช่เรื่องที่น่าอภิรมย์ในการเล่นเกมเป็นอย่างแน่แท้ หากจะให้ดีและได้ภาพที่สวยงามอย่างเต็มที่ ในงานของทาง NVIDIA ที่ผมได้ไปสัมผัสกับ VR ที่สิงคโปร์ปลายปีที่แล้ว แนะนำให้ใช้อย่างน้อย NVIDIA GeForce GTX 980Ti หรือใครงบเหลือก็จัดเจ้า TITAN X ไปเลยครับ เพราะกราฟิกที่ได้จากการเล่นนั้นลื่นไหลและสวยงามเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะกับการเล่นด้วย HTC Vive

ระบบปฏิบัติการที่ควรใช้ของแท้เถอะครับ

ระบบปฏิบัติการใช่ว่าจะไม่สำคัญนะครับ เนื่องจากว่า VR นั้นต้องการการประมวลผลสูงและรวดเร็ว ซึ่งอิงจากการใช้หน่วยประมวลผลในระดับ Quad-Core แล้ว ยังต้องใช้ระบบปฏิบัติการที่เป็นแบบ 64 บิตขึ้นไป ซึ่งอย่างน้อยที่สุดควรเป็น Windows 7 แบบ 64 บิต แต่ถ้าอยากให้แนะนำใช้งานจริงๆ ควรเป็น Windows 10 แบบ 64 บิตครับ สาเหตุที่ผมจำเป็นที่จะต้องเลือกเจ้า Windows 10 แบบ 64 บิต ก็เพราะว่าเจ้าระบบปฏิบัติการตัวนี้เข้ามารองรับ API ตัวล่าสุดอย่าง Direct X 12 เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ดังนั้นในเกมใหม่หลายเกมมีการรองรับ Direct X 12 เพื่อเพิ่มขีดความสามารถของกราฟิกการ์ด และให้ภาพที่สวยงามมากขึ้นกว่าเดิม ที่สำคัญการใช้งาน Windows กับ VR ทั้งสองตัวนี้จำเป็นต้องใช้ Windows ที่เป็นลิขสิทธิ์แท้ เพราะหากไปเอาของเถื่อนมาใช้ อย่างเช่นตามเว็บบิต หรือร้านขายซอฟต์แวร์เถื่อนอาจจะมีปัญหากับตัวของ Direct X ได้ เพราะฉะนั้นถ้าคิดจะเล่นของแพงทั้งที Windows แท้ๆ ราคาประมาณ 3,000 บาท ซื้อไปเถอะครับเพื่อความสบายใจ



สเป็กที่แนะนำจากร้าน Busitek ในงบ 42,000 บาทโดยประมาณ

	Standard Spec	Future Gamer's Recommended
CPU	Quad-Core CPU or Greater	Intel Core i5-6500
Mainboard	3x USB 3.0 and 1x USB 2.0	ASUS H170 PRO GAMING
Graphics	GeForce GTX 970 or Radeon R9 290	ASUS Strix GeForce GTX 970
RAM	8GB of RAM	Avexir DDR4 16GB of RAM (8GBx2)
Storage	At least 256GB (Depends on Game)	Western Digital 1TB Blue
Power Supply	600W Power Supply	SilverStone Strider Gold 600W
OS	Windows 7 64-bit or Higher	Windows 10 Home OEM

แค่ไหนเล่นได้ เล่นได้แค่ไหน

จากฮาร์ดแวร์ที่ผมแนะนำเป็นตัวหลักว่าต้องใช้อะไรบ้าง แต่หากไม่มั่นใจในเรื่องของสเป็ก ผมก็เลยทำการจัดสรรมาให้เป็นตัวอย่างว่าสเป็กที่เรียกได้ว่า "เล่นได้" ในแบบคาบเส้นเลยนั้นต้องใช้ฮาร์ดแวร์ตามนี้เลยครับ ทั้งนี้โดยงบประมาณทั้งหมด 42,000 บาทซึ่งเป็นราคาที่ยังไม่รวมมอนิเตอร์อยู่ที่ประมาณ 5,000 บาท สำหรับจอ Full HD ขนาด 23" และในส่วนของราคาแว่นอย่าง Oculus Rift อยู่ที่ประมาณ 40,000 บาท (รวมค่าจัดส่งมาถึงไทย อิงราคาประมาณจาก eBay วันที่ 18 เมษายน 2559) เบ็ดเสร็จทั้งเซ็ตแบบใหม่ยกชุดที่คาบเส้นคำว่าเล่นได้นั้นอยู่ที่ราวๆ 87,000 บาท นั่นเองครับ เสียเงินแค่นี้ไม่ใช่เรื่องใหญ่ แต่เรื่องใหญ่คือไม่มีเงินให้เสีย!!!

SteamVR Performance Test เช็คได้ว่าไหวเปล่า?

สำหรับคนที่มีพีซีในปัจจุบันอยู่แล้ว แต่ถ้ายังไม่มั่นใจว่าจะสามารถเล่น VR ได้หรือไม่ หรือไหวหรือเปล่า ทาง Steam เองมี Benchmark Software ที่ชื่อ SteamVR Performance Test โดยจะทดสอบด้วยชุดเดโมของ Stream จำนวน 1 เซ็ต เมื่อทำการทดสอบเสร็จเรียบร้อย ระบบจะแสดงผลการทดสอบมาให้ว่าผ่านหรือไม่ โดยแสดง 3 รายการหลักคือ ซีพียูที่ใช้งาน, กราฟิกที่ใช้งาน รวมถึงระบบปฏิบัติการที่ใช้งานอยู่ในปัจจุบันนั่นเองครับ ประเด็นสำคัญสุดคือตัวกราฟิกการ์ดอย่างที่ผมได้กล่าวไว้ข้างต้น หากส่วนใดส่วนหนึ่งไม่ถึงตามสเป็กที่กำหนดจะเป็นสีเหลืองหรือสีแดง เหลืองอาจจะพอเล่นได้ แต่อาจจะมีปัญหากับบางเกม ส่วนสีแดงนั่นคือเล่นไม่ได้แน่ๆ จำเป็นต้องเปลี่ยนใหม่ ทั้งนี้คะแนนต่ำสุดจะอยู่ที่ราว 6.5 คะแนน อ้างอิงจากสเป็ก Intel Core i5-4690 กับกราฟิกการ์ดอย่าง NVIDIA GeForce GTX 970 โดยที่ผลการทดสอบบอกมาว่ามันคาบเส้นกับคำว่าเล่นได้พอดี แต่ถ้าจะให้ลื่นมากกว่านี้ก็แนะนำเป็น NVIDIA GeForce GTX 980Ti ขึ้นไปครับ

คุ้มมั้ยที่จะซื้อในตอนนี้?

หลังจากที่ได้ลองดูความแตกต่าง สเป็กที่ต้องใช้งาน รวมไปถึงการทดสอบทั้งหมดแล้ว บทสรุปจะต้องมีคำถามจากหลายคนว่าคุ้มมั้ย หากในมุมมองของผมเองในตอนนี้อาจจะขอพูดได้ว่ายังไม่ค่อยคุ้มที่จะซื้อในตอนนี้ เพราะด้วยความที่ราคาของตัวมันเองนั้นค่อนข้างสูง ยิ่งเฉพาะ HTC Vive มีราคารวมๆ เกือบ 40,000 บาทเข้าไปแล้ว แถมยังต้องมีสเป็กฮาร์ดแวร์ที่ค่อนข้างสูงตามไปด้วย ทั้งนี้ยังประกอบกับการที่ต้องใช้พื้นที่ที่มากขึ้นในการเล่นเกม อีกทั้งตัวเกมเองก็ยังมีอยู่ไม่มากนัก แต่ถ้ามองอีกด้าน หากคุณมีสเป็กระดับเทพอยู่แล้ว และเงินคุณก็เหลือพอที่จะจัด Oculus Rift หรือ HTC Vive สักตัวละก็ ผมแนะนำให้เป็นเจ้าของมันเลยครับ เพราะคุณจะเป็นคนในช่วงรุ่นแรกๆ ที่ได้ทดลองประสบการณ์กับการเล่นเกมแบบเสมือนจริงนี้ และคุณก็ไม่จำเป็นที่จะต้องเล่นคนเดียว เพราะมันสามารถให้คุณและครอบครัวได้สนุกร่วมไปกับมันอีกด้วย คำถามสุดท้ายที่ต้องตอบใจตัวเองว่า **วันนี้คุณพร้อมสำหรับ VR แล้วหรือยัง?**

เรื่อง: อ.อัน alizt FG

COOL STUFF

แนะนำของเล่นสุดคูลสำหรับเหล่าเกมเมอร์



MSI VORTEX

ราคา: ประมาณ 90,000 บาท

เว็บไซต์: http://event.msicomputer.com/vortex/

MSI ส่งสุดยอดพีซีสำเร็จรูปในแบบ Cylinder ที่อัดแน่นด้วยความเร็วแรงเป็นอันดับหนึ่งในท้องตลาด ด้วยความสามารถของเครื่องที่พร้อมใช้งานกับการเล่นเกมทุกรูปแบบและรองรับการต่อเชื่อมกับ VR MSI Vortex จึงจัดเป็นสุดยอดตัวเลือกสำหรับคอเกมขั้น Hardcore ที่ต้องการความแรงแบบเต็มที่ภายใต้พื้นที่ขนาดจำกัด ภายในตัวกล่องขนาด 10 นิ้วมี CPU Intel Core i7 6700K RAM DDR4 64M GB SSDS Super Raid 4 และการ์ดจอ NVIDIA GeForce GTX 980 สองตัวเชื่อมต่อกันแบบ SLI ดูจากสเป็กเครื่องจึงไม่ต้องแปลกใจว่าทำไมทาง MSI ถึงเคลมว่านี่คือพีซีสำเร็จรูปแบบ Cylinder ที่แรงที่สุดในท้องตลาด นอกจากตัวเครื่องจะแรงเกินพิกัดแล้วภายในยังอัดมาด้วยเทคโนโลยีด้านภาพและเสียงแบบเต็มที่ ทำให้ Vortex เหมาะกับการใช้งานทั้งสำหรับเล่นเกมและงานตัดต่อภาพวิดีโอและงานสามมิติ

PHILIPS FULL HD CURVED LCD MONITOR

ราคา: ประมาณ 14,000 บาท

เว็บไซต์: http://www.usa.philips.com/c-p/279X6QJSW_27/brilliance-full-hd-curved-lcd-monitor/overview

Philips ปล่อยสุดยอดจอ LCD แบบโค้งขนาด 27 นิ้ว เป็นอีกหนึ่งจอในฝันสำหรับเกมเมอร์ค่าย AMD ตัวจอมาพร้อมเทคโนโลยี FreeSync ของ AMD เพื่อให้การแสดงผลภาพนั้นลื่นไหลถึงขีดสุด ลบปัญหาภาพแตกภาพฉีกขาดระหว่างการเล่นเกม โดยอาศัยการเชื่อมต่อระหว่างตัวการ์ดจอของ AMD และชิพที่ถูกติดตั้งอยู่ในจอ

ขณะที่ตัวจอเองใช้ความละเอียดแบบ Full HD 1080p เพื่อให้ภาพคมชัดทุกรายละเอียด ขณะที่เทคโนโลยี Flicker-Free ยังช่วยในเรื่องของการจัดการแสงสว่างของจอและลดการกะพริบของภาพ ลดความเหนื่อยล้าของสายตาผู้ใช้งาน นับเป็นอีกหนึ่งจอมอนิเตอร์ชั้นนำสำหรับคอเกมครับ





FALLOUT VAULT-TEC FLASK

ราคา: 500 บาท (ค่าขนส่งจากเว็บไซต์ประมาณ 1,500 บาท)

เว็บไซต์: http://www.thinkgeek.com/product/itho/

ดูของแพงกันมาเยอะหันมาดูของใช้เท่ๆ จากเกม *Fallout* กันบ้าง กับขวดน้ำสินค้าลิขสิทธิ์ *Fallout 4* ของเว็บ Thinkgeek เว็บขายสินค้าสุดคูลขาประจำ ตัวขวดสามารถบรรจุน้ำได้ 170 มิลลิลิตร ให้คุณใส่น้ำ (หรือเครื่องดื่มบำรุงกำลังอย่างอื่น) ไปดื่มกันเท่ๆ ทั้งในบ้านและนอกบ้าน จะพกติดตัวไปออกกำลังปั่นจักรยานก็ดูดีทุกกิจกรรม ตัวขวดลงลายสัญลักษณ์ Vault Tech และใช้การปักรหัสเลข Vault 111 วัสดุเป็นเหล็กสแตนเลส หายห่วงเรื่องความทน



HALO 5 MASTER CHIEF MESSENGER BAG

ราคา: ประมาณ 3,000 บาท (ค่าขนส่งจากเว็บไซต์ประมาณ 1,500 บาท)

เว็บไซต์: http://www.thinkgeek.com/product/istj/

ถึงจะไม่ใช่เกมตระกูลสำคัญบนเครื่องพีซี แต่ด้วยลวดลายเท่สะดุดตาทำให้อดไม่ได้ที่จะหยิบกระเป๋าใบนี้มาแนะนำกัน ตัวลายได้รับแรงบันดาลใจจากชุดเกราะ Power Armor MJOLNIR ของตัวเอก Master Chief สวมใส่เพิ่มแรงบันดาลใจในการออกไปทำงานสู้รบกับเจ้านายและลูกค้าหรืออาจารย์และเพื่อนร่วมชั้น ตัวกระเป๋ามาพร้อมช่องเก็บของด้านในซึ่งจะเอาไว้ใช้เก็บเอกสาร หรือโน้ตบุ๊กและแท็บเล็ตตัวโปรดก็ยังไหว แถมในกระเป๋ายังมาพร้อมโค้ดแต้ม REQ ให้แฟนเกม *Halo 5* เอาไปกรอกใช้งานอีกด้วย ใครเป็นแฟนพันธุ์แท้เกมตระกูลนี้ก็หาสั่งมาใช้กันได้ ส่วนเกมเมอร์เราๆ ท่านๆ ทั้งหลายก็ดูกันไว้เท่ๆ พอเพราะค่าส่งสินค้าเอาเรื่องเหมือนกัน











พอร์ต U.2 น้องใหม่



อีกมุมของเมนบอร์ด

ASUS ROG MAXIMUS VIII HERO ALPHA

แรงไปอีกขั้นกับบอร์ดอัลฟ่า

เรื่อง: falcon_mach_v FG

ราคาประมาณ 11,000 บาท

ผู้ผลิต: ASUSTEK COMPUTER CO., LTD.
เว็บไซต์: www.asus.com
ผู้จัดจำหน่าย: ASUSTEK COMPUTER CO., LTD.
โทร: 0-2651-8911-4

VERDICT 8.5

Value	8.0
Feature	9.0
Design	9.0
Performance	8.5
Bundle	8.0

SPEC

CPU Support: Intel Socket 1151 for 6th Generation Core
Chipset: Intel Z170
Memory: 4 x DIMM, Max. 64GB, DDR4
Storage: 6 x SATA 6Gb/s, 2x U.2 Port, 1x M.2 Socket 3
Audio: ROG SupremeFX 2015 8-Channel High Definition Audio CODEC
Expansion Slots: 3 x PCIe 3.0/2.0 x16
USB: 2 x USB3.0, 1 x USB 3.1 Type-A, 1 x USB 3.1 Type-C

คงไม่เป็นการกล่าวเกินไปหากจะบอกว่า ASUS คือผู้ผลิตฮาร์ดแวร์ที่สรรหาอะไรใหม่ๆ มาให้เราตื่นเต้นตลอดเวลา โดยเฉพาะกับสินค้าภายใต้แบรนด์ Republic of Gamers (RoG) ที่อัดแน่นไปด้วยฟังก์ชั่นเอาใจนักเล่นเกมจนใช้กันไม่หวาดไม่ไหว เช่นเดียวกับเมนบอร์ดน้องใหม่ของค่ายที่ผมได้รับมารีวิววันนี้ ที่เพียงแค่แกะกล่องออกมาก็พบสัญญาณบอกถึงความไม่ธรรมดาซะแล้ว

เพราะจะพบกับเมนบอร์ดขนาดใหญ่สีดำมะเลือง ตัดกับสีแดงตรงนั้นทีตรงนี้ที ดูสวยงามไปอีกแบบ แน่นอนว่าขึ้นชื่ออยู่ในซีรีส์ RoG ทุกอย่างย่อมต้องไม่ธรรมดา เริ่มจากการติดตั้ง Aura RGB-Strip Header มาให้บนเมนบอร์ด ทำให้ผู้ใช้สามารถลากสายไฟแสง RGB LED เพิ่มความสวยงามให้กับโต๊ะคอมพิวเตอร์หรือห้องโดยรอบได้ นับว่าเป็นเมนบอร์ดรุ่นแรกๆ ที่มีคุณสมบัตินี้มาให้และคงถูกใจนักแต่งเครื่องเป็นแน่ แล้วยังสามารถปรับแต่งการปล่อยแสงได้หลายแบบผ่านทางซอฟต์แวร์ที่แถมมา ไม่ว่าจะปรับตามจังหวะดนตรีที่กำลังเล่น เปลี่ยนไปตามลำดับสีรุ้ง หรือเปลี่ยนไปตามระดับความร้อนของโปรเซสเซอร์ ช่วยเพิ่มสีสันและบรรยากาศให้ดูคึกคักและมีชีวิตชีวามากขึ้น

แน่นอนว่าคุณสมบัติด้านเสียงก็เป็นสิ่งที่ได้รับการเอาใจใส่พิเศษสำหรับเมนบอร์ดตัวนี้ โดย ASUS เลือกใช้ชิพเสียง SupremeFX เพื่อความคมชัดของเสียงอันสมบูรณ์แบบ ประกอบกับการคัดเลือกวัสดุคุณภาพสูงในการนำมาใช้ในการทำฮาร์ดแวร์ ไม่ว่าจะเป็นช่องเสียบสัญญาณเสียงเคลือบทองคำที่อยู่บริเวณด้านหลังเครื่อง อันมีส่วนช่วยให้สัญญาณเสียงไม่ผิดเพี้ยนและยืดอายุการใช้งาน และเกราะคุ้มกันชิพเสียงป้องกันไฟฟ้าสถิตจากอุปกรณ์ข้างเคียง เป็นต้น ที่สำคัญคือมีชุดซอฟต์แวร์ Sonic Studio II มาให้ด้วย ซึ่งสามารถใช้ปรับคุณสมบัติเสียงได้หลายหลาก ทั้งการจำลองระบบเสียงรอบทิศทางจากแหล่งลำโพงคู่เดียว คุณสมบัติ Casting Enhancer ที่ช่วยลดอัตราการเกิดสัญญาณรบกวนและปรับระดับเสียงพูดเวลาบันทึกหรือสตรีมมิ่งเสียงพากย์เกมการเล่น รวมทั้งช่วยเพิ่มระดับเสียงเบสและรายละเอียดให้กับเพลงและดนตรีในเกมอีกด้วย ส่วน Perfect Voice ก็จะช่วยลดเสียงรบกวนขณะกำลังแชทกับผู้เล่นอื่น ทำให้ไม่พลาดการสนทนาทั้งปวง

นอกจากคุณสมบัติด้านเสียงที่กล่าวไปแล้ว ผู้ใช้ก็จะพบว่าสามารถปรับความเร็วเครื่องได้อย่างง่ายดายด้วยเทคโนโลยี 5-Way Optimization ที่สามารถปรับแต่งคุณสมบัติเครื่องให้เหมาะกับสภาพการใช้งาน ณ ตอนนั้นโดยการกดปุ่มเดียว ไม่ว่าจะเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพโปรเซสเซอร์ การประหยัดพลังงาน หรือการตั้งค่าเสียงและเครือข่าย เป็นต้น ทำให้ไม่ว่าจะกำลังเล่นเกมหรือทำงาน ก็มั่นใจได้ว่าคอมพิวเตอร์ทำงานได้อย่างเต็มศักยภาพ ส่วนใครที่อยากจะโกโปรก็สามารถปรับแต่งได้เองผ่าน UEFI BIOS ที่สามารถใช้งานได้ง่ายเช่นกัน

ASUS ยังพัฒนาให้เมนบอร์ดนี้รองรับเทคโนโลยีการเชื่อมต่อใหม่ๆ อีกด้วย โดยมีมาให้ทั้งหัวต่อ M.2 และ U.2 สำหรับฮาร์ดดิสก์ SSD รุ่นใหม่ๆ ตลอดจนพอร์ต USB 3.1 Type-A และ C อย่างละช่อง จึงสามารถรองรับอุปกรณ์ใหม่ๆ ในอนาคตได้อีกยาว ส่วนช่องเสียบสายแลนก็ได้รับการคุ้มกันอีกขั้นด้วย LANGuard ที่ช่วยป้องกันปัญหาไฟกระชากให้กับอุปกรณ์ และเพิ่มเสถียรภาพให้กับการเชื่อมต่อ แล้วเมนบอร์ดยังมี WiFi 802.11ac มาให้ด้วยนะ

ที่กล่าวไปเป็นเพียงส่วนหนึ่งของคุณสมบัติอันหลากหลายที่เมนบอร์ดตัวนี้มอบให้ เพราะฉะนั้นจึงไม่มีเหตุผลใดๆ ที่จะไม่อยากเป็นเจ้าของ จึงสรุปได้ว่าหากเพื่อนๆ มีงบประมาณพอ กำลังอยากประกอบคอมพ์เครื่องใหม่ และต้องการเมนบอร์ดที่สามารถปรับแต่งได้หลากหลายแล้ว เจ้านี่จะไม่ทำให้ผิดหวังครับ



ด้านหลังของจอ

อีกมุมของจอ

ASUS ROG SWIFT PG348Q

จอในฝันสำหรับเกมเมอร์

เรื่อง: falcon_mach_v FG

ราคาประมาณ 52,000 บาท

ผู้ผลิต: ASUSTEK COMPUTER CO., LTD.
เว็บไซต์: www.asus.com
ผู้จัดจำหน่าย: ASUSTEK COMPUTER CO., LTD.
โทร: 0-2651-8911-4

VERDICT 9.0

Value	8.5
Feature	9.5
Design	9.5
Performance	9.5
Bundle	8.0

SPEC

Panel Size: Ultra-wide Screen 34" (86.72cm) 21:9
True Resolution: 3,440x1440
Viewing Angle: 178°(H)/178°(V)
Response Time: 5ms (Gray to Gray)
Display Colors: 1073.7M (10bit)
Panel Backlight/Type: In-Plane Switching

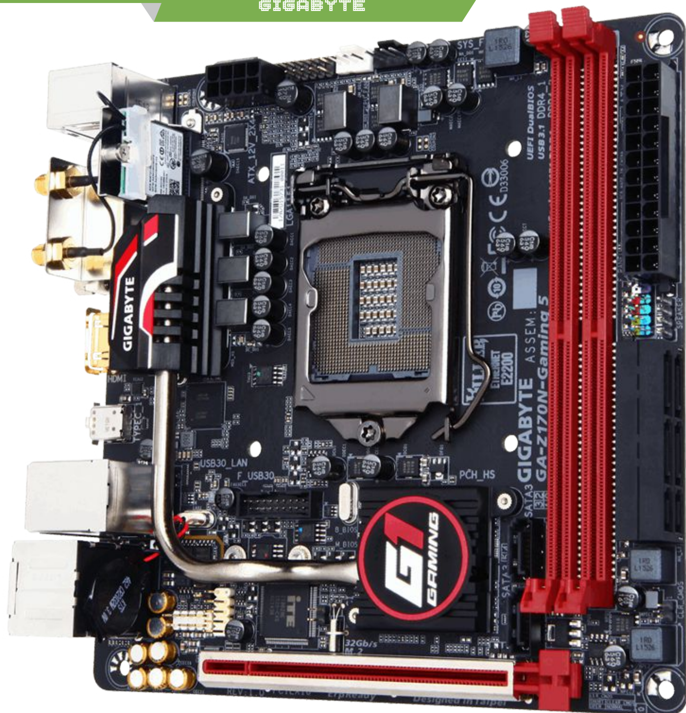
เทคโนโลยีของจอมอนิเตอร์ทุกวันนี้ได้รับการพัฒนาอย่างมากนอกจากความละเอียดและขนาดพาแนลที่จะสูงขึ้นเรื่อยๆ แล้ว ก็ยังมีลูกเล่นมากมายที่จะช่วยเสริมสร้างประสบการณ์เกมมิ่งอันสุดยอด ไม่ว่าจะเป็นหน้าจอโค้งสอดรับกับองศาการรับภาพของสายตา คุณสมบัติป้องกันภาพฉีก ตลอดจนการลดอาการแลค ทำให้เกมเมอร์ตอบสนองต่อสิ่งที่เกิดขึ้นบนหน้าจอได้อย่างทันท่วงที และจอมอนิเตอร์ที่ผมได้รับมารีวิววันนี้ก็มีคุณสมบัติที่กล่าวมาอย่างครบครัน

จอจากค่าย ASUS ที่จะมาแนะนำในวันนี้นั้นอาจเรียกได้ว่าเป็นรุ่นเรือธงเลยก็ว่าได้ เพราะขนสเป็กมาอย่างเต็มสตรีม ไม่ว่าจะเป็นขนาดหน้าจอที่ใหญ่ถึง 34 นิ้ว แสดงผลที่ความละเอียด 3440x1440 พิกเซล (Ultra WQHD) ที่อัตราส่วน 21:9 ทำให้มีพื้นที่มากกว่าจอที่มีความละเอียด 2560x1440 พิกเซล (WQHD) กว่าร้อยละ 35 นอกจากนี้ ASUS ยังออกแบบให้พาแนลโค้งเข้าหาได้สัดส่วนกับสายตา ผู้ใช้จึงสามารถสัมผัสกับประสบการณ์การรับชมที่สมจริงเช่นเดียวกับในโรงภาพยนตร์ นอกจากนี้ตัวจอยังใช้พาแนลชนิด IPS ที่แสดงสีสันได้อย่างเที่ยงตรง ไม่ว่าจะมองจากมุมใด ทำให้ไม่เพียงแต่เกมเมอร์จะชื่นชอบกับจอนี้ แต่คนทำงานกราฟิกและดีไซเนอร์ก็สามารถใช้ประโยชน์จากจอนี้ได้เช่นเดียวกัน

นอกจากเทคโนโลยีการแสดงผลอันสุดยอดแล้ว คุณสมบัติอื่นที่จอมอนิเตอร์นี้แถมพกมาให้ก็น่าสนใจไม่แพ้กัน อาทิ การรองรับ Refresh Rate ได้มากถึง 100Hz ขณะที่รุ่นทั่วไปรองรับได้เพียง 60Hz ก็ทำให้เกมเมอร์สัมผัสกับประสบการณ์เล่นเกมอันลื่นไหล และสามารถตอบสนองต่อสิ่งที่เกิดขึ้นบนจอได้อย่างทันท่วงที แล้วด้านหลังจอยังมีปุ่ม Turbo Key สำหรับปรับค่า Refresh Rate ระหว่าง 60-100Hz ได้ทันทีขณะเล่นเกม โดยไม่ต้องเข้าไปที่ Control Panel ให้วุ่นวาย และแน่นอนว่าต้องรองรับเทคโนโลยี NVIDIA G-SYNC ที่ช่วยป้องกันปัญหาอินพุทแลคและภาพฉีกให้กับผู้ใช้การ์ดจอของค่ายนี้

ขึ้นชื่อว่าเป็นจอสำหรับเกมเมอร์แล้วหากจะไม่ให้พูดถึงฟังก์ชั่นสำหรับเกมก็กระไรอยู่ เพราะมีมาให้มากเหลือเกิน ไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยี Gameplus ที่ให้ผู้เล่นใส่เป้าเล็งเข้าไปในเกมได้ทั้งหมด 4 รูปแบบ หรือจะใส่นาฬิกาจับเวลาเพื่อการบริหารการเล่นเกมที่แน่นอน รวมถึง FPS Counter สำหรับแสดงผลค่าเฟรมเรตของเกมที่กำลังเล่น ส่วน GameVisual นั้นก็มอบพรีเซ็ตการปรับแต่งสีสันให้กับจอถึง 6 รูปแบบ โดยสามารถเลือกให้เหมาะกับลักษณะของคอนเท้นท์ที่กำลังรับชม ไม่ว่าจะเป็นเกมแนว FPS วางแผน หรือโหมดภาพยนตร์เป็นต้น และถ้าใครคิดว่าจอเดียวมันไม่สะใจพอละก็ ซื้อมาเพิ่มอีกสักตัวสิ แล้วจะรู้ว่ามันต่อเข้ากันได้อย่างสนิทเนียนอันเป็นผลจากการออกแบบชนิดไร้ขอบ (Frameless) นั่นเอง อ้อ...เกือบลืมบอกไปว่าจอนี้มีช่องต่อสารพันแบบมาให้ด้วยนะครับ ไม่ว่าจะเป็น USB 3.0 จำนวน 4 ช่อง DisplayPort 1.2, HDMI และช่องเสียบหูฟัง ตลอดจนลำโพงภายในตัวด้วยนะครับ ครบครันและครบเครื่องจริงๆ

หลังจากทดลองใช้งานมาได้สักระยะหนึ่งก็ต้องบอกว่าผมหลงรักจอนี้เข้าอย่างจัง เพราะพัฒนาออกมาได้อย่างลงตัวในทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นขนาดที่ใหญ่สะใจ ฟังก์ชั่นการเชื่อมต่อที่ครบ และลูกเล่นอย่าง G-SYNC ที่ทำให้การเล่นเกมไหลลื่นเอามากๆ ข้อสังเกตเดียวที่อยากพูดถึงคือความละเอียดที่สูงของจอนั้นทำให้คอมพิวเตอร์ต้องมีการ์ดกราฟิกคุณภาพสูงรองรับด้วย เพราะไม่เช่นนั้นจะได้เฟรมเรตขณะเล่นเกมที่ต่ำจนกระตุกครับ





อีกมุมหนึ่งของเมนบอร์ด



พอร์ตเชื่อมต่อด้านหลัง

GIGABYTE GA-Z170N-Gaming 5

บอร์ดจิ๋วเดือดทะลุโลก!

เรื่อง: falcon_mach_v FG

ราคาประมาณ 6,600 บาท

ผู้ผลิต: GIGABYTE TECHNOLOGY CO., LTD.
เว็บไซต์: th.gigabyte.com
ผู้จัดจำหน่าย: GIGABYTE TECHNOLOGY CO., LTD.
โทร: 0-2970-8485 ต่อ 86

VERDICT 8.0

Value	8.5
Feature	8.0
Design	8.5
Performance	8.0
Bundle	7.0

SPEC

CPU Support: Intel processors in the LGA1151 package
Chipset: Intel Z170 Express Chipset
Memory: 2 x DIMM, Max. 32GB, DDR4
Storage: 6 x SATA 6Gb/s, 2 x SATA Express connector
Audio: Realtek ALC1150 codec
Expansion Slots: 1 x PCIex16
USB: 1 x USB3.1 Type-A, 1 x USB3.1 Type-C, 3 x USB3.0

ทุกวันนี้เมนบอร์ดสำหรับการเล่นเกมไม่จำเป็นต้องมีขนาดใหญ่หรือมีราคาหลักหมื่นอีกต่อไป เพราะผู้ผลิตต่างทราบดีว่าผู้บริโภคมีความต้องการที่แตกต่างกันไป บางคนอาจจะอยากประกอบคอมพิวเตอร์เครื่องใหญ่ๆ วาดลวดลายสวยๆ ขณะที่บางคนอาจชื่นชอบเครื่องขนาดเล็กแต่ยังคงลูกเล่นและประสิทธิภาพไม่แพ้รุ่นพี่ หากท่านผู้อ่านคือผู้บริโภคกลุ่มหลัง วันนี้ผมมีผลิตภัณฑ์น่าสนใจมาแนะนำครับ

เมนบอร์ดที่ผมได้รับมารีวิววันนี้เป็นของ GIGABYTE ที่ใช้ชิพ Intel Z170 เมื่อแกะกล่องที่ออกแบบมาอย่างสวยงามก็พบกับเมนบอร์ดมาตรฐาน Mini-ITX ขนาดจิ๋ว ที่แผงพีซีบีใช้สีดำเป็นสีพื้นตัดกับสีแดงของสล็อตต่างๆ เข้ากันดี แต่เนื่องจากเป็นบอร์ดไซส์เล็กจึงมีช่องเสียบแรมมาเพียง 2 ช่อง และ PCIe เพียงช่องเดียว ส่วนบริเวณฮีตซิงก์ของชิพเซ็ตนั้นก็มีโลโก้ G1 Gaming แปะประกาศศักดาว่าข้าไม่ธรรมดา ซึ่งก็เป็นเช่นนั้น เพราะอัดแน่นมาด้วยเทคโนโลยีใหม่เต็มเปี่ยม อาทิ USB 3.1 ที่มีอัตราการรับส่งข้อมูลมากกว่าเวอร์ชั่นก่อนหน้า และ USB Type-C ซึ่งเป็นหัวขนาดเล็กและสามารถพลิกกลับใช้งานได้ทั้งสองด้าน ประโยชน์ของมันคือทำให้ผู้ผลิตอุปกรณ์เชื่อมต่อสามารถออกแบบผลิตภัณฑ์ให้มีความบางลง

แม้ว่าเมนบอร์ดนี้อาจไม่โดดเด่นด้านชิพเสียง แต่ก็ได้รับการชดเชยด้วยชุดซอฟต์แวร์ Sound Blaster X-Fi MB3 ที่มาพร้อมกัน โดยผู้ใช้สามารถเข้าไปปรับรายละเอียดต่างๆ ของเสียงผ่านอินเตอร์เฟซที่ออกแบบมาให้เข้าใจง่ายและรองรับลูกเล่นหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการปรับแต่งเอฟเฟ็กต์กับคุณสมบัติอื่นที่เกมเมอร์จะต้องชื่นชอบ ส่วนด้านความอึดก็ต้องยกนิ้วให้เพราะ GIGABYTE เลือกใช้คาปาซิเตอร์คุณภาพสูงจากแดนอาทิตย์อุทัยที่มีคุณสมบัติระดับมืออาชีพ ทำให้ได้ทั้งการใช้งานที่ยาวนานขึ้นและคุณภาพเสียงที่สมบูรณ์ นอกจากนี้พื้นที่บนแผงวงจรที่ทำหน้าที่ประมวลผลเสียงยังได้รับการคุ้มกันด้วย Audio Guard Path ซึ่งแสดงสัญลักษณ์เป็นไฟ LED ที่สามารถโปรแกรมให้กะพริบตามจังหวะเพลงที่กำลังฟัง หรือจังหวะอื่นที่เราต้องการ ส่วนช่องเสียบสัญญาณเสียงและ HDMI ด้านหลังเครื่องยังได้รับการเคลือบทองเพื่อช่วยยืดอายุการใช้งานและลดอัตราการเกิดไฟฟ้าสถิต

นอกจากที่กล่าวไปแล้ว ชิ้นส่วนอื่นๆ บนเมนบอร์ดก็ได้รับการออกแบบอย่างเอาใจใส่ อาทิ การนำ Ethernet Controller Killer E2200 มาใช้งาน ทำให้ผู้ใช้ได้รับประสบการณ์เล่นเกมและเสพมีเดียออนไลน์ได้อย่างไหลลื่น ช่องเสียบ PCIe ก็ออกแบบให้มีความแข็งแกร่งมากกว่าเดิม ทำให้สามารถรองรับการ์ดขนาดใหญ่ได้อย่างสบาย แล้วยังมาพร้อมกับโมดูล WiFi 802.11ac จาก Intel และ Bluetooth 4.2 ส่งผลให้เมนบอร์ดนี้รองรับการเชื่อมต่อไร้สายใหม่อย่างเต็มที่ ส่วนซ็อกเก็ตเสียบโปรเซสเซอร์ก็ได้รับการเสริมความอึดด้วยการชุบทองขนาด 15 ไมครอน เพื่อการใช้งานที่ยาวนานขึ้นและความเสถียรที่มากกว่า สำหรับซอฟต์แวร์ที่แถมมาให้ก็ไม่น้อยหน้ารุ่นพี่ เพราะมาพร้อมกับ App Center ซึ่งเป็นศูนย์กลางแอพพลิเคชั่นที่จะมาช่วยเพิ่มประสิทธิภาพให้กับเมนบอร์ด ไม่ว่าจะเป็น EasyTune ยูทิลิตี้ปรับแต่งความเร็วเครื่องและการโอเวอร์คล็อกที่ทุกท่านคุ้นเคยกันดี และ Cloud Station ที่ภายในประกอบด้วยสารพันแอพที่ช่วยให้พีซีกับสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตคุยกันรู้เรื่องและแลกเปลี่ยนทรัพยากรด้วยกันผ่านเครือข่ายไร้สายเป็นต้น

กล่าวโดยสรุปคือ แม้ว่าช่องเสียบต่างๆ อาจจะน้อยตามข้อจำกัดของมาตรฐาน แต่ GIGABYTE ก็ยังติดเขี้ยวเล็บให้กับเมนบอร์ดรุ่นนี้ไม่แพ้รุ่นพี่ผ่านทางซอฟต์แวร์ต่างๆ และการออกแบบที่พิถีพิถัน เกมเมอร์ที่ต้องการประกอบคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กไม่ควรพลาด





ด้านหลังของการ์ด



สารพันหัวต่อของการ์ด

GIGABYTE GV-N98TXTREME-6GD

การ์ดสุดโหด แรงทะลุองศาเดือด!

เรื่อง: falcon_mach_v FG

ราคาประมาณ 27,000 บาท

ผู้ผลิต: GIGABYTE TECHNOLOGY CO., LTD.
เว็บไซต์: th.gigabyte.com
ผู้จัดจำหน่าย: GIGABYTE TECHNOLOGY CO., LTD.
โทร: 0-2970-8485 ต่อ 86

VERDICT 8.7

Value	9.0
Feature	9.0
Design	9.0
Performance	9.5
Bundle	7.0

SPEC

GPU: GeForce GTX 980 Ti
Clock Speed (Base/Boost): 1216/1317MHz (Gaming Mode)
Memory Clock: 7200MHz (Effective)
Memory: 6GB GDDR5
Memory Interface: 384-bit
Fabrication Process: 28 nm
DirectX Support: Microsoft DirectX 12
Shader Model Support: Version 5.0

ปฏิเสธไม่ได้ว่ากราฟิกการ์ดคือหนึ่งในปัจจัยที่สำคัญที่สุดของการเล่นเกม ยิ่งการ์ดมีประสิทธิภาพมากเท่าใดก็หมายถึงการเล่นเกมก็จะไหลลื่นมากขึ้นตามไปด้วย ซึ่งแน่นอนว่าจะต้องแลกมากับราคาขายที่สูงขึ้น หลายคนจึงเลือกซื้อการ์ดที่มีประสิทธิภาพปานกลางเพราะทราบดีว่าอีกไม่นานก็ต้องเปลี่ยนไปตามชิพรุ่นใหม่ๆ ที่จะออกมา แต่สำหรับใครที่มีงบประมาณไม่จำกัด และกำลังมองหาการ์ดเล่นเกมประสิทธิภาพสูงอยู่แล้วละก็ วันนี้ผมมีการ์ดที่มีสเป็กดังว่ามาแนะนำครับ

การ์ดที่ผมได้รับมารีวิววันนี้มาจาก GIGABYTE และใช้ชิพ NVIDIA GeForce GTX 980 Ti ซึ่งเป็นรุ่นที่แรงที่สุดของค่าย และเนื่องจากมันได้รับการสถาปนาแปะชื่อ Xtreme Gaming ก็หมายความว่าจะต้องมีคุณสมบัติที่ทำให้เกมเมอร์น้ำลายไหลแน่นอน เริ่มจากระบบระบายความร้อน WINDFORCE 3X ซึ่งประกอบด้วยฮีตไปป์ระบายความร้อนขนาด 6 มม. 4 เส้น และขนาด 8 มม. 2 เส้น โดยทำงานร่วมกับพัดลมระบายความร้อนที่ใช้เทคโนโลยี Triangle Cool ทั้งหมด 3 ตัว โดยพัดลมตัวกลางจะหมุนพัดไปในทิศตรงกันข้ามกับอีก 2 ตัวที่เหลือ ช่วยยกระดับการไหลเวียนของอากาศและทำให้ส่งผ่านความร้อนออกจากชิพได้เร็วกว่า ส่งผลให้การ์ดทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพภายใต้อุณหภูมิไม่สูงเกินไป และเมื่อใดก็ตามที่อุณหภูมิของการ์ดลดลงถึงจุดที่กำหนด เทคโนโลยี 3D-Active Fan ก็จะปิดการทำงานของพัดลม เพื่อช่วยประหยัดพลังงานและลดเสียงรบกวน โดยจะมีไฟ LED บริเวณขอบของการ์ดคอยส่งสัญญาณสถานะของพัดลม ณ ขณะนั้น ส่วนพีซีบีนั้นก็ได้รับการออกแบบโดยคำนึงถึงการใช้งานสูงสุด เพราะสามารถกันการสะสมของฝุ่นละออง ความชื้น และอาการเสื่อมของชิ้นส่วน แล้วยังกำจัดส่วนที่คมบนแผงวงจรทั้งหมด ทำให้ผู้ใช้ติดตั้งง่ายขึ้น ไม่ต้องกลัวบาดมืออีกต่อไป

เอาล่ะครับพล่ามมาตั้งนาน ถึงเวลาทดสอบประสิทธิภาพจริงๆ สักที โดยคอมพิวเตอร์ที่ผมใช้ในการทดสอบก็ยังคงเป็น Intel Core i7 3960X4.5GHz แรม 6GB DDR3 และเมนบอร์ด ASUS Sabertooth X79 เริ่มจากโปรแกรมทดสอบอย่าง 3DMark 2013 Fire Strike โดยผลการทดสอบพบว่าได้คะแนนไปราว 18,000 แต้ม และกับ 3DMark 11 ในโหมด Performance นั้นก็ได้คะแนนไปอย่างสวยงามที่ราว 24,000 แต้ม จึงพูดได้เลยว่ามันสามารถรองรับทุกเกมภายใต้ดวงอาทิตย์นี้อย่างสบาย

ถัดมาที่การเล่นเกมจริงกันบ้าง โดยผมจะทดสอบทุกเกมภายใต้ความละเอียด 1920x1080 พิกเซล เพื่อให้เป็นมาตรฐานเดียวกัน เริ่มจาก *Tom Clancy's The Division* (DX11, High Quality) ซึ่งผลการทดสอบพบว่าได้คะแนนไปอย่างสวยงามที่เฟรมเรตเฉลี่ย 94 FPS ต่อมาที่เกม *Rise of the Tomb Raider* (DX11, Very High Quality, FXAA) โดยสามารถทำค่าเฟรมเรตเฉลี่ยราว 75 FPS และสุดท้ายกับเกม *Star Wars Battlefront* (DX11, Ultra Quality, FXAA) ที่ตัวการ์ดก็สามารถทำเฟรมเรตหลุดทะลุโลกไปเลยที่ราว 110 FPS

การทดสอบอุณหภูมิที่เกิดขึ้นขณะใช้งานนั้น ผมได้ใช้วิธีรันโปรแกรมทดสอบค้างไว้จนกว่ากราฟจะนิ่ง โดยพบว่าขณะ idle มีอุณหภูมิราว 35 องศาเซลเซียส ส่วน Full Load จะอยู่ที่ราว 84 องศา อาจจะร้อนไปสักนิดตามความคิดของผม ใครที่กังวลก็อาจจัดระเบียบภายในเคสอย่าให้อะไรมาขวางทางเดินลม ก็จะทำให้แน่ใจขึ้นว่าจะใช้งานการ์ดได้เต็มศักยภาพโดยไม่น็อคลมร้อนไปเสียก่อน

พูดได้ว่านี่คือหนึ่งในการ์ดเกมมิ่งที่มีประสิทธิภาพสูงสุดเท่าที่เคยทดสอบมา ความแรงที่ได้สมกับราคาค่าตัวของมัน ผมละอิจฉาคนที่เป็นเจ้าของเสียจริงๆ ครับ

Benchmark	3DMark 2013	Tom Clancy's The Division	Star Wars Battlefront	Rise of the Tomb Raider
GIGABYTE GV-N98TXTREME-6GD	18,000	94 FPS	110 FPS	75 FPS



ROCCAT KOVA GAMING MOUSE

รวดเร็วว่องไว เปลี่ยนสีไฟตามใจชอบ

เรื่อง: อ.อัน alizt FG

ราคาประมาณ 1,890 บาท

ผู้ผลิต: ROCCAT
เว็บไซต์: www.roccat.org
ผู้จัดจำหน่าย: SVOA
โทร: 0-2686-9000

VERDICT 8.4

Value	8.2
Feature	8.4
Design	8.4
Performance	8.6
Bundle	8.4

SPEC

Sensor: Pro-Optic R6 มีความละเอียดสูงสุดที่ 3500 DPI
Response Time: 1000 เฮิร์ตซ์
Response Time: 1 ms
Micro Controller: ARM based 32 บิต Turbo Core V2 ความถี่นาฬิกา 50 เมกะเฮิร์ตซ์
Memory Onboard: 512 กิโลไบต์
Braided USB Cable: ยาว 1.8 เมตร

ROCCAT เพิ่งประกาศเปิดตัวกับตัวแทนจำหน่ายอย่างเป็นทางการนั่นคือบริษัท SVOA เมื่อช่วงเวลาที่ผ่านมา พร้อมกับนำสินค้าใหม่ที่จะวางจำหน่ายในปีนี้ ซึ่งมีรุ่นใหม่ออกมาอยู่หลายรุ่นเช่นกันครับ โดยที่เจ้า KOVA ตัวนี้เป็นหนึ่งในรุ่นที่ออกวางจำหน่ายในปีนี้ด้วย ซึ่งตอนขากลับเขาให้ติดมือกลับมารีวิวฝากเพื่อนๆ ในนิตยสาร Future Gamer ได้มาชมรีวิวกันด้วยครับ

เจ้า ROCCAT KOVA ตัวนี้จริงๆ เคยออกวางจำหน่ายซึ่งทุกคนก็ทราบกันอยู่แล้ว แต่เจ้านี่เป็นการปรับเปลี่ยนโฉมใหม่อย่างสิ้นเชิงครับ มีการปรับประสิทธิภาพและดีไซน์ใหม่หมดจดรวมถึงการเพิ่มสีขาวจากเดิมที่มีเพียงสีดำเท่านั้น พูดถึงเรื่องรูปทรง มีการปรับเปลี่ยนให้มีการประสานในส่วนของเหลี่ยมมุมและความโค้งมนเข้าด้วยกันครับ ส่วนของวัสดุจากที่เคยใช้พลาสติกสีดำล้วนก็เปลี่ยนมาใช้ผิวสัมผัสคล้ายๆ กับโพลีคาร์บอร์เนตหรือพลาสติกออกผิวด้านๆ โดยไม่มีส่วนที่เป็นยางจับเข้ามาเกี่ยวข้องแต่อย่างใด

เทียบกับ KOVA เดิมแล้วค่อนข้างใกล้กันนิดนึงในส่วนของปุ่มมาโคร 4 ปุ่มซ้ายขวาด้านข้าง ต่างกันตรงที่ KOVA ตัวใหม่เพิ่มปุ่มมาโครมาอีก 2 ปุ่ม ทำให้เราเพิ่มฟังก์ชั่นในการใช้งานปุ่มได้อีกครับ โดยทั้งสองปุ่มด้านข้างที่เพิ่มขึ้นมานั่นเอง ทำให้เรามีปุ่มมาโครที่ใช้งานรวมกันทั้งหมด 6 ปุ่มกันเลยทีเดียว

สองปุ่มที่เพิ่มขึ้นมานั้นผมรู้สึกได้ว่ามันค่อนข้างเหมาะเจาะกับการใช้เล่นเกมได้อย่างดีทีเดียว เพราะโดยปกติปุ่มที่เราใช้งานบ่อยที่สุดสำหรับเกมเมอร์ทั่วไปคือการใช้ปุ่มคลิกซ้ายและขวาปกติ หากมีเจ้าสองปุ่มด้านข้างขยับออกมาเพื่อใช้งานสำหรับความรู้สึกผมมันไม่แตกต่างไปจากเดิมเท่าไหร่ครับ ค่อนข้างใช้ง่ายพอๆ กับที่เราใช้ปุ่มมาโครด้วยนิ้วโป้งตรงข้างซ้ายของเมาส์เช่นกันครับ

ในส่วนของความละเอียดสามารถปรับความละเอียดเริ่มต้นได้ตั้งแต่ 250 DPI ไปจนถึงความละเอียดสูงสุดที่ 7000 DPI ซึ่งเป็นความละเอียดที่มากพอกับการเล่นเกมถึงในระดับหน้าจอแบบ 2K หรือ 4K กันเลยทีเดียว ดังนั้นไม่ต้องห่วงว่าการกวาดเมาส์ในการเล่นเกมแนว FPS จะพลาดจุดไหน

จุดเด่นอีกจุดที่แฟนๆ RGB ชอบนั่นคือสีสันหรือไฟ LED ที่สามารถเปลี่ยนสีได้ 16 ล้านสี บริเวณ Wheel ของเมาส์และบริเวณด้านท้ายของเมาส์ ซึ่งจะเปลี่ยนสีได้ตามใจชอบ แถมมันสามารถแยกไฟอิสระได้เหมือนกับ ROCCAT TYON เลยล่ะครับ และไฟในการแสดงผลของเจ้าตัวนี้ก็นับว่าสว่างและสวยงามชัดเจนดี

การใช้งานก็มีซอฟต์แวร์ที่ใช้งานร่วมกันคือ ROCCAT SWARM ที่ใช้งานกับ ROCCAT ทุกตัวสำหรับการปรับตั้งค่าต่างๆ และทำการอัพเดตไดรเวอร์หรือเฟิร์มแวร์ของตัวอุปกรณ์ทุกตัวครับ ในการใช้งานสามารถใช้งานได้ง่ายทำความเข้าใจแป๊บเดียวก็ใช้งานได้แล้วล่ะครับ จุดเด่นอีกอย่างที่ทาง ROCCAT ตั้งใจพัฒนาคือการออกแบบซอฟต์แวร์ให้มีเมนูภาษาไทยเพื่อการใช้งานได้ง่ายขึ้นอีกขั้น ซึ่งเป็นจุดเด่นที่ยังไม่ค่อยมีแบรนด์ไหนทำมาให้แบบนี้ครับ

โดยรวมจากการใช้งาน ROCCAT KOVA ตัวใหม่ล่าสุดนี้ ด้วยความที่ผมจับใช้งานเจ้า TYON มานาน อาจจะมีไม่ถนัดเล็กน้อย แต่เมื่อใช้งานไปสักพักก็เริ่มคุ้นมือ โดยเฉพาะกับเจ้าปุ่มมาโครด้านข้างสองปุ่มที่ทำงานได้เป็นอย่างดี และลงท้ายกับราคาที่น่าคบหาเพียง 1,890 บาทเท่านั้นเอง ลองไปสัมผัสที่หน้าร้านเอานะครับ อาจจะได้เสียตังค์กันบ้างน่ะแหละ 5555+



STEELSERIES RIVAL 100 ALCHEMY GOLD

เมาส์เหลืองอำพันโดนใจเกมเมอร์

เรื่อง: อ.อัน alizt FG

ราคาประมาณ 1,390 บาท

ผู้ผลิต: STEELSERIES
เว็บไซต์: www.steelseries.com
ผู้จัดจำหน่าย: บันเลือง ซิน อินเตอร์
โทร: 02-314-4142

VERDICT 8.3

Value	8.5
Feature	8.5
Design	8.3
Performance	8.3
Bundle	8.0

SPEC

Optical Sensor: SDNS-3059-SS มีความละเอียดสูงสุดที่ 4000 CPI
Sensor Type: Optical
Response Time: 1000 เฮิร์ตซ์
Braided USB Cable: ยาว 1.8 เมตร

ในช่วงปลายปีที่ผ่านมาทาง SteelSeries เองมีการปรับเปลี่ยนในเรื่องของชื่อรุ่น การออกแบบสินค้าใหม่ๆ รวมถึงเพิ่มสีสันมากมายซึ่งเป็นตัวเลือกให้กับเราทุกคน และในครั้งนี้ทาง SteelSeries เองก็ส่งเมาส์มาให้ผมรีวิวเหมือนกัน นั่นคือ SteelSeries Rival 100 สำหรับสีที่ผมได้มารีวิวคือเจ้า ALCHEMY GOLD คือสีทองที่เป็นหนึ่งใน GENESIS COLLECTION อ้อ...เจ้าตัวนี้เป็น PRISM RGB ILLUMINATION คือมันสามารถเปลี่ยนสีไฟ LED ได้ด้วย โดยที่สีของตัวเมาส์ทองมากจริงๆ ครับ สำหรับผมตอนแรกว่าสีมันออกแปลกๆ แต่พอได้ใช้งานไปสักพักก็ชอบสีนี้เหมือนกัน ถึงมันอาจจะไม่เข้ากับ Rival 150 ที่มีสีเข้ากันกับตัวอื่น แต่มันก็โดดเด่นไม่น้อยครับ ผิวด้านบนเป็นพลาสติกมัน การจับใช้งานกดคลิกต่างๆ ก็ใช้งานได้ดี ด้านท้ายของตัวเมาส์มีโลโก้ของ SteelSeries ในจุดนี้มีไฟ LED ที่แสดงออกมา มองจากมุมนี้จะเห็นความโค้งของตัวเมาส์ได้ชัดเจน คนที่มือขนาดเล็กจะจับได้เต็มไม้เต็มมือ คนมือกลางๆ อย่างผมก็จับได้ถนัดมือ ด้านข้างทั้งสองของเมาส์เป็นพลาสติกสีดำ เริ่มจากด้านซ้ายมีปุ่มติดตั้งมาสองปุ่มครับ ด้านขวาไม่มีปุ่มใดๆ โดยจะสังเกตได้ว่าถึงแม้จะเป็นพลาสติกแข็งแต่ทาง SteelSeries ก็ทำลวดลายออกมาเพื่อให้จับกระชับมือ ด้านบนมีทั้งหมด 4 ปุ่มตามสไตล์ Rival 100 เริ่มจากปุ่มคลิกซ้าย, ขวา, ตัว Wheel ที่มีด้านข้างออกใสๆ เพราะมีไฟ LED แสดงที่ตรงนี้ด้วย และท้ายสุด ปุ่มปรับ CPI ซึ่งสามารถตั้งมาโครได้ทั้งหมดเลยจ้า ไฟ LED ที่แสดงออกมาชัดเจนและสว่างดีมาก

ในการใช้งานปุ่มด้านข้างค่อนข้างสะดวก เพราะอาศัยแค่การขยับของส่วนนิ้วโป้งเท่านั้น เวลากดเราจะรู้สึกได้ว่ากดปุ่มไหนเป็นปุ่มไหน อย่างเช่นปุ่มด้านบนใช้หัวแม่มือกด ส่วนปุ่มถัดไปใช้ช่วงข้อนิ้วของหัวแม่มือในการกดแทน ดังนั้นเวลาใช้งานจึงรู้สึกแตกต่างได้อย่างชัดเจน สายเชื่อมต่อเป็น USB ตัวสายเป็นยางปกติ Rubber Feet มีการวางตำแหน่งไว้ทั้งหมดสามจุด หน้าสัมผัสไม่หนืดมากแต่ก็ควบคุมง่าย เมื่อเสียบใช้งานไฟ LED ที่แสดงบนตัวเมาส์จะมีไฟแสดงสองจุดอย่างที่บอกคือ Wheel และท้ายของตัวเมาส์ ซอฟต์แวร์ที่ใช้งานร่วมกันเป็น SteelSeries Engine 3 เสียบปุ๊บเจอทันที ไม่มีอะไรยุ่งยาก

สำหรับในส่วนของ GAMESENSE มี Profile สำหรับการตั้งค่าในตัวเกมต่างๆ มาให้ 3 เกมครับ โดยผมจะยกตัวอย่างให้ เช่น เล่น *CS:GO* ไฟ LED จะเปลี่ยนตามสีของเลือด (Health) ที่เราคงเหลืออยู่ ถือว่าเป็นไอเดียที่แจ่มแมวไม่น้อยเลย ถ้าอยากรู้มากกว่านี้ลองไปซื้อมาเล่นเลยครับ ท้ายสุดก็ต้องเป็นที่โปรดปรานขวัญใจสิบล้อ นั่นคือการปรับสีไฟ LED ปรับได้ 16 ล้านสีตามใจชอบเลย แล้วก็ยังเลือกเอฟเฟ็กต์ได้ไม่ว่าจะให้ไฟนิ่ง, Breathing Mode (แบบสว่างแล้วค่อยดับ) และ Colorshift ปรับเปลี่ยนสีได้เองสำหรับเจ้าเมาส์ตัวนี้คงไม่ต้องบรรยายเรื่องความสามารถหรือประสิทธิภาพใดๆ มากมายนัก เพราะผู้ที่ใช้ Rival 100 สีดำคงจะทราบอยู่แล้วว่ามันน่าใช้งานแค่ไหน และครั้งนี้มาในสีที่มีให้เลือกมากมายกว่าเดิม หากใครยังไม่เคยใช้ผมแนะนำว่าให้ลองใช้งานดูครับ อย่างเช่นในเกมแนว FPS หรือกระทั่งแนว MOBA เจ้าตัวนี้ก็ตอบโจทย์ในการเล่นเกมทั้งสองแนวนี้ได้เป็นอย่างดีครับ

ประกาศรายชื่อผู้รับรางวัลจากกิจกรรม แจก Agent Watch ในหน้าแฟนเพจ FG

1. คุณเอกสิทธิ โตสารเดช จ.ราชบุรี

ทางทีมงานขอแสดงความยินดีด้วยครับ เพื่อนๆ ที่อยากโชคดีแบบนี้ เข้าไปติดตามได้ที่หน้าแฟนเพจของเราได้ที่ https://www.facebook.com/futuregamer/ ของรางวัลเพียบ



ประกาศรายชื่อผู้รับรางวัลจากกิจกรรม เปิดเจอ...แจกจริง!



1. คุณณัฐวุฒิ คล้ายแดง จ.กรุงเทพฯ ผู้รับรางวัลจากกิจกรรมเปิดเจอ...แจกจริง! ฉบับที่ 233

2. คุณกร รัตนโกสุม จ.นนทบุรี ผู้รับรางวัลจากกิจกรรมเปิดเจอ...แจกจริง! ฉบับที่ 233



หมายเหตุ: ยังมีผู้โชคดีที่ยังไม่ได้เข้ามารับรางวัลที่บริษัท ดังนั้นทางทีมงานจึงนำรูปและรายชื่อผู้โชคดีล่าสุดมาเพียงเท่านี้ก่อนครับ

เอชพีเปิดตัวเครื่องพิมพ์สำหรับธุรกิจรุ่นใหม่



เอชพี เป็นแบรนด์แรกที่ได้เปิดตัวเครื่องพิมพ์แบบพกพา Mobile All-in-One โดย HP OfficeJet 250 Mobile All-in-One เป็นเครื่องพิมพ์ที่มีขนาดกะทัดรัด พกพาง่าย และมีแบตเตอรี่ที่มีชั่วโมงการใช้งานยาวนานเป็นพิเศษ ให้ความเร็วในการพิมพ์สูง และให้จำนวนหน้าในการพิมพ์สูงสุดเมื่อเทียบกับเครื่องพิมพ์ระดับเดียวกัน ไม่ว่าลูกค้าจะอยู่ที่ไหนก็ตาม เครื่องพิมพ์แบบพกพา HP OfficeJet ใหม่นี้จะทำให้การพิมพ์เป็นเรื่องง่าย โดยสั่งการจากแลปท็อป สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต และด้วย Wi-Fi Direct เครื่องพิมพ์เหล่านี้จะช่วยให้ผู้ใช้เชื่อมต่อแบบไร้สายแม้ในกรณีที่จุดนั้นไม่สามารถใช้ระบบเครือข่ายได้

ต้อนรับ 4 อาชญากลอัจฉริยะ ใน NOW YOU SEE ME 2



9 มิถุนายนนี้ เตรียมพบการกลับมาของภาพยนตร์ที่เคยสร้างกระแสฮิตฟีเวอร์ เสกรายได้ทั่วโลกทะลุ 350 ล้านเหรียญสหรัฐ พร้อมปฏิบัติกลโจรกรรมของทีมอาชญากลอัจฉริยะที่ครั้งนี้จะยิ่งใหญ่ข้ามโลก และโชว์กลใหม่ที่จะน่าตื่นตะลึงยิ่งกว่าเดิม เพิ่มเติมด้วยเรื่องราวหักเหลี่ยมเฉือนที่สุดเข้มข้นใน NOW YOU SEE ME 2

เมื่อ 'สี่อาชญากล' หรือ The Four Horsemen นำทีมโดย เจ แดเนียล แอทลาส (เจสซี่ ไอเซนเบิร์ก) เจ้าของฉายาอาชญากลลวงตา, เมอร์ริท แมคคินนีย์ (วูดดี้ ฮาเรลสัน) ฉายาอาชญากลสะกดจิต, แจ็ค ไวล์เดอร์ (เดฟ ฟรังโก) ฉายาอาชญากลมือไฟ พร้อมสมาชิกใหม่อย่าง ลูล่า (ลิซซี่ แคปแลน) ฉายาอาชญากลหั่นร่าง จะกลับมารวมตัวกันอีกครั้งในโชว์ครั้งใหม่ที่จะนำไปสู่มหกรรมโจรกรรมที่น่าเหลือเชื่อ

สำหรับผู้สมัครสมาชิกนิตยสาร

FUTURE GAMER

โปรโมชั่นสำหรับสมาชิก
รับสิทธิพิเศษ ฟรี!!!

สมัครสมาชิกใหม่หรือต่อสมาชิกนิตยสาร
FUTURE GAMER 1 ปี (12 ฉบับ)



เหลือเพียง 1,000 บาท เท่านั้น

(ปกติราคา 1,200 บาท)



ลุ้นรับเกม Dark Souls III



ลุ้นรับ Assassin's Creed Black Flag Figure

สนับสนุนของรางวัลโดย 

*** (ของรางวัลอาจมีการเปลี่ยนแปลงโดยไม่ได้แจ้งล่วงหน้า)

ดูรายละเอียดและแบบฟอร์มการสมัครสมาชิกได้ในหน้า 98

แบบฟอร์มใบสมัครสมาชิก / ใบสั่งซื้อ

ชื่อ/สกุล ______________________ อายุ ____ ปี

ที่อยู่ ______________________ รหัสไปรษณีย์ __________

วัน/เดือน/ปีเกิด ______________ รหัสสมาชิก ______________ โทร ______________

มือถือ ______________ E-mail ______________

ท่านต้องการรับบริการ SMS อัพเดตข่าวเกมหรือไม่ ☐ ต้องการ ☐ ไม่ต้องการ

ขั้นตอนการชำระค่าสมาชิก / ค่าหนังสือ

ส่งแบบฟอร์มใบสมัครสมาชิก / ใบสั่งซื้อ / แบบสอบถามมาที่ บริษัท ทรู มีเดีย โซลูชั่นส์ จำกัด
121/71 อาคารอาร์เอสทาวเวอร์ ชั้น 22 ถนนรัชดาภิเษก แขวงดินแดง เขตดินแดง กรุงเทพฯ 10400
โทร. 0-2642-2733-36 ต่อ 709 หรือ 08-3490-0805 แฟกซ์ 0-2642-2738
(วงเล็บมุมซองว่า สมัครสมาชิก) หรือส่งมาที่อีเมล์ memberfg&play@truecorp.co.th

☐ ธนาคารกรุงเทพ สาขาราชวัตร บัญชีกระแสรายวัน ชื่อบัญชี บริษัท ทรู มีเดีย โซลูชั่นส์ จำกัด เลขที่บัญชี 146-307190-0

*สามารถถ่ายเอกสารได้